kalandmodul 2-3. tsz-ű karakterek számára

M.A.G.U.S.

avagy a kalandorok krónikái



LÁPLIDÉRC

M.A.G.U.S. AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

KALANDMODUL
Láplidérc
írta Lakatos Péter
VERSENYMODUL
Az úrnő bajnokai avagy megcsalatva
írta Kovács Adrián

A címlapon Zsilvölgyi Csaba (Max) festménye.

A belső illusztrációkat Buttinger Gergely (Kis Mészáros), a térképeket László Balázs készítette.

Tipográfia: Zsilvölgyi Csaba és Dacher Richárd
Tervezte: Dacher Richárd
Műszaki szerkesztés: Dacher Richárd

ISBN 963 8353 51 1
VP-M-110294-5.75.6

Kiadja a Valhalla Páholy Kft. Felelős kiadó: Novák Csanád ügyvezető igazgató. Felelős szerkesztő: Gáspár András.
Korrektorok: Szőllősi Imre, Izsák Erika.
Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat az Athenaeum Nyomda Rt. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.1136
Felelős vezető: Vida József vezérigazgató.
Készült Budapesten az 1994. évben.

KALANDMODUL 2-3. TSZ-Ű KARAKTEREK SZÁMÁRA



LÁPLIDÉRC

ÉS

AZ ÚRNŐ BAJNOKAI AVAGY MEGCSALATVA



Valhalla Páholy®
1994 BUDAPEST





Lápliderc

Kalandmodul 2-3. Tapasztalati Szintű karaktereknek

Tanácsok a KM számára



*Láplidérc*et olyan játékosok is végigjátszhatják, akiknek nincs túl sok szerepjátékos tapasztalatuk – ideális tehát a modul kezdő karaktereknek. A történet első felét 1. Tapasztalati Szintű kalandozók is sikeresen, minden komolyabb nehézség nélkül teljesíthetik. A kaland második részében azonban, különösen a komoly összecsapások alkalmával, 2. és 3. Tapasztalati Szintű karakterre is szükség lehet. Így ajánlatos átlagosan 2-3. Tapasztalati Szintű társasággal nekivágni. Fontos még, hogy a társaságban (különösen ha kezdők a játékosok) ne legyen Orwella-hívő. A modul olvasásakor ennek oka természetesen kiderül – bár egyesek szerint új dimenziót adhat a játéknak a karakterek közti mély érdekellentét.

A vallási szempontokkal párhuzamosan érdemes a Jellemekre is figyelmet fordítani. A kaland teljesítésében sokat segíthet, ha a kalandozók mihamarabb felismerik, ki a barát, ki az ellenség. Ez persze majd minden modulra igaz; ebben az esetben annyi a könnyítés, hogy a tévedés még akkor sem kerül a kalandozók életébe, ha a karakterek csak a nyilvánvaló ellenséget ismerik fel – hacsak a KM nem dönt másképp. A modulban lassan minden szereplő valódi kilétére fény derül, rávezetve a játékosokat a helyes megoldásra.

Végül következzék az összes elképzelhető modulra érvényes aranyszabály: a leírtakon a KM tetszése szerint változtathat, a karakterek gyengéinek és erős oldalainak ismeretében. Az NJK-k és szörnyek értékei megváltoztathatók, ám az adott TP is ennek függvényében módosuljon! Amennyiben a KM a kaland alatt szerezhető kincset soknak vagy kevésnek érzi, ezen is megkötés nélkül változtathat.






Előtörténet

Régen – századokal ezelőtt – Toron délkeleti részén egy leánygyermek látta meg a napvilágot.

Első tudatos emléke egy álom volt, melyben Orwellát, a Rettenet Asszonyát vélte látni, bár addig a létezéséről sem igen hallott. A Kitaszított nagy jövőt jósolt a leánynak saját szolgálatában, s mielőtt engedte volna felébredni, így beszélt: „...ha halálodban meg nem öl valaki, halhatatlan leszel!"

Teltek-múltak az évek, a csöppnyi lány nővé érett, aki a jóslat hatására a Rettenet Asszonyának hű követőjévé szegődött. Félelem és halál járt Endora Salwah nyomában, s bár Pyarron és Doran számtalanszor próbálta elpusztítani, egyre hatalmasabb lett. Orwella félelmetes hírű papnője öregkorában az Elátkozott Vidék peremén ütött tanyát. Kastélytemplomát kalandozók tucatjai próbálták bevenni, mindhiába. Ekkor már kétszáznál is több telet látott Endora, és egyre a hajdani jóslat járt fejében. Mert ki ne akarna halhatatlan lenni, különösen ha még annyi teendője van, a világban, mint neki? A jóslat első fele beteljesedett, a Kitaszított hűségéért hatalommal jutalmazta, ám a prófécia végét a papnő nem értette. Élete alkonyán is egyre a magyarázatot kereste, s végül úgy rémlett neki, megtalálta.

Pyarron figyelő szemei elől egyik napról a másikra eltűnt. Hiába kutatta tucatnyi bölcs a félelmetes ellenség nyomát, úgy tűnt, Endorát elnyelte a föld. Pedig csupán annyi történt, hogy a főpapnő biztosítani akarta a halhatatlansághoz vezető utat. Halála előtt élete legnagyobb és legjobban előkészített varázslatával egy szolgálót idézett meg Orwella Külső Síkjáról. E lény a maga eszközeivel konzerválta, majd elrejtette testét, hogy Orwella hívására bármikor visszatérhessen. Az idézés olyan erejű volt, hogy Doran mágusai is észlelték, de mivel semmi nem történt, megelégedtek azzal, hogy jól bevált szokás szerint egy csapat kalandozót küldjenek a tett színhelyére. Választottjaik nagyhatalmú és hírneves kalandozók voltak, ám az igazsághoz ők sem jutottak közelebb. Endora kastélytemplomát sikerült lerombolniuk, szolgáit, papnőit levágniuk vagy szétkergetniük – a főpapnőt azonban nem találták meg, a foglyok pedig hallgattak, mint a sír.

Telt-múlt az idő, századok repültek el, Endora neve lassan feledésbe merült: szörnyű tetteiről csak poros krónikák regéltek...

Folner Abridaniról és nővéréről, Aule Abridaniról nem szólnak legendák, a legnagyobb bölcsek sem ismerik nevüket.

Erioni árvák voltak. Szüleik halála után a nővér vigyázott a kisfiúra, már amennyire ezt a feladatot egy tízévesforma lány ellátni képes. Aule mindig örömét lelte mások szenvedésében, öccse pedig mindenben hasonlított rá. Egy napon Aule eltűnt, és Folner egyedül maradt. Koldulásból, lopásból élt évekig. Azután egy nap Aule visszatért – és csodákat mesélt. Mesélt arról, hogy találkozott az egyetlen és igaz istennővel, aki hatalmat adott neki. Elvitte Folnert ahhoz a vénasszonyhoz, akinél az elmúlt néhány évet töltötte. Az öregasszony Orwella papnője volt; a két fogékony fiatalt hamar megismertette a Kitaszított sötét hatalmával. Foner és Aule még évekig tanult, boldogan szolgálták istennőjüket a vénasszony irányítása alatt. Mikor tanítójuk kilehelte fekete lelkét, az Abridani tesvérek nekivágtak a nagyvilágnak.

A magas Északon, Toron gyepűin jártak éppen, amikor Aule álmot látott. Istennője szólt hozzá, és utasította a testvéreket, kutassák fel egy rég elhunyt papnő sírját, készítsék elő visszatértét. Kemény parancsot







adott: egészen addig vigyázzanak a halottra, míg feltámad, mert ellenségei egy percre sem nyugszanak.

A testvérpár felkerekedett. A Kitaszított útmutatása alapján egy hatalmas lápvidék közepén, egy ősi sziklatemplomban megtalálták Endora Salwah testét. Nem késlekedtek, nekiláttak, hogy Orwella akarata szerint megkezdjék a néhai papnő visszatérésének előkészítését. Biztosra vették, hogy Pyarron előbb-utóbb megneszeli a dolgot: egy ilyen nagy hatalmú személy visszatérte semmiképp nem kerülhette el a Fehér Páholy nagyjainak figyelmét.

Ezért, míg Folner a testet vigyázta, Aule segítség után nézett. Istennőjének köszönhetően rendkívüli meggyőző erővel tudott beszélni. Első szövetségese egy fura figura lett. A férfi (amúgy boszorkánymester) egy ork társaságában vándorolt. Eltévedtek a mocsárban, így találkoztak Auléval. A nő hatalmat ígért a férfinak, az pedig megszédült a hallottaktól, s persze a fiatal nő szépségétől – hajlandónak mutatkozott teljesíteni minden óhaját. Tán maga a Kitaszított gondoskodott róla, hogy Aule útjába kivétel nélkül befolyásolható, hitvány alakok kerüljenek – akár így, akár úgy, hívéül szegődött a Sarcolóként emlegetett haramiabanda is, mely ugyancsak ezidőtájt tűnt fel a környéken. Úgy látszott, minden rendben folyik. Útonálló-fegyverek és a tisztátalan mágia erői vigyázták Endora testét a visszatérésig, a boszorkánymester pedig, hogy még inkább Aule kedvére tegyen, új tervvel állt elő.



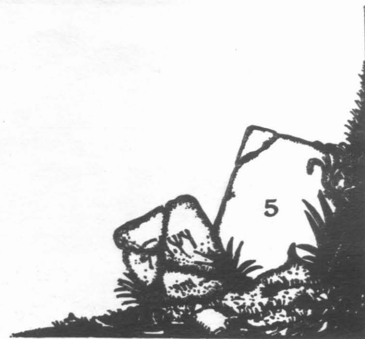
Volt a mocsárban három falu, mindhármat jóravaló, dolgos emberek lakták. „Úrnőnk szorgos rabszolgái lesznek; minden bizonnyal hálás lesz értük" – hajtogatta a férfi. Hogy igazát bizonyítsa, úgy határozott, a „segítségükkel" gondoskodik a sötét kolónia élelmezéséről.

Már korábban felkutatta a láp belsejét, és a zsombékok közt egy ősi kyr település maradványaira bukkant. A temető egyik omladozó kriptájában, egy békén porladó csontváz mellett különös sípra lelt. A síp szavára két szolgáló jelent meg, akikkel telepatikus úton kapcsolatba lépett. E két lény segítette körmönfont tervének végrehajtásában.

Magányosan járó falusiakat tépetett szét a két lénnyel, és amikor a falusiak kellőképpen rettegtek már a titokzatos Láplidérctől, mint megmentő lépett eléjük. Eljátszotta a mindentudó sámánt, aki elűzi a rettenetes szörnyet a falu közeléből. Terve sikerült: a hálás falusiak váltig marasztalták, hamarosan mindhárom falu „sámánja" lett, mint a titokzatos Füves Ember. Néhány falusi továbbra is eltűnt (kellettek a szolgák az Abridani-testvéreknek), ez azonban nem ártott a Füves Ember tekintélyének, hisz a lápvidékek tudvalévően roppant veszélyesek.

Közben a testvérek az Endora teste mellett talált tekercsek segítségével – melyek furcsamód dacoltak a nedvességgel és a századokkal – káoszlényeket hoztak létre. E teremtmények és a rablók rajtaütései miatt a lápon átvezető, valaha forgalmas országút elhagyatottabbá vált. Közelgett a visszatérés ideje.

Abridaniék nem sejtik még, hogy a *Vályogkapu* nevű fogadóba néhány kalandozó érkezett. Nem akarnak ők bajt keverni, csak a lápon átkelni – ám az istenek szándékai kifürkészhetetlenek...









A Dwyll Unió gyepűit a Riegoy-öböltől elválasztó síkság és az ősi országút, melynek egy szakasza – nagyjából 8-10 napi járóföld – hatalmas lápvidéken halad keresztül.

A lápot a karakterek egy dombtetőről pillantják meg először:

...A végtelenbe nyúló lápvidék lehangoló látványt nyújt. A látóhatárig húzódó posványban itt-ott kisebb cserjések foltjai láthatók, egy-két megkínzott fa, némelyikük görcsös csontkézként, kiszáradva meredezik. A vigasztalan tájat ólmos köd üli meg, a nehéz fellegekből eső szemerkél, cseppjei abból az elvetemült fajtából valók, melyek, úgy tűnik, a legvastagabb ruha alá is beférkőznek. A vidék mintha sohasem látta volna még a napot...

1. A vályogkapu



A *Vályogkapu* lerobbant fogadó a lápvidék szélén. A környék lakói valamennyi épületüket vályogból emelik, nem kivétel e szabály alól az első helyszín sem – igazi kaput azonban közel-távol hiába keres a szemlélődő.

A fogadó alaprajza

VENDÉGSZOBA 1.
SZOLGA'K SZOBA'JA
ÁTJÁRÓ
FOGADÓSÉK SZOBÁJA
IVÓ – ÉTKEZŐ
'PINCE'
KONYHA
SÖNTÉS
KAMRA
ÁRNY. SZÉK
ISTÁLLÓ
KOCSISZÍN
V. SZOBA 2.
V. SZOBA 3.
V. SZOBA 4.
V. SZOBA 5.

Itt találkoznak a karakterek.
Jelenlevő NJK-k:
- Wilfort, a kocsmáros
Kopaszodó, ötven körüli férfi, bizalomgerjesztő ábrázattal.
- Angberta, a kocsmárosné
Ugyancsak ötvenes, házsártos, kövér asszonyság.









- Két segéd
- Abdul Faid

Egy hazájától messzire vetődött dzsad vándorkereskedő. Alacsony, ravasz képű; mindenféle vackot akar drága pénzért eladni a karaktereknek.

- Meervin Golinor

Vándorkőműves, munka szólítja a Riegoy-városállamok egyikébe. Nagydarab, csendes, béketűrő ember.

Megszerezhető információk

A híreket Wilfort mondja el, ha a kalandozók ügyesen kérdeznek tőle. A beszélgetés során kiderül, hogy a lápon átvezető út sosem volt veszélytelen, ezért az utazók mindig itt, a *Vályogkapu*ban várják be egymást, hogy ha lehet, nagyobb csoportban haladhassanak végig rajta. Ott, ahol az út kiér a mocsárból (a délnyugati oldal), szintén van egy fogadó. Az utóbbi néhány évben azonban egyre kevesebben kelnek át a lápon. Akik ide érkeznek, rémisztő dolgokat mesélnek szörnyekről, rablókról, mi több, koborló élőhalottakról.

A lápvidéken rejtőzik néhány falu, melyek lakói különleges kőzetet bányásznak az ingovány mélyén emelkedő dombokon – ez a messze földön keresett „kékfesték" alapanyaga. Másik jövedelemforrásuk a lápicsíknak nevezett hal, mely különleges csemegének számít nem csak Riegoyban, de a világtól amúgy elzárkózó Tongoriában is.

Amikor falusiak jönnek a fogadóba, hogy csereügyleteiket lebonyolítsák az ideérkező kereskedőkkel, különös dolgokat mesélnek az emberevő Láplidércről. Wilfort szerint a láplakók jóravaló, becsületes emberek.

A kalandozók szinte mindent megvásárolhatnak a kocsmárostól – fegyver kivételével - a megszokott árakon. Abdul kifogyhatatlan zsákja pedig ezernyi eladó apróságot rejt, a legtöbbje persze haszontalan. (Pl. Mágikus amulettek, gyógyfüvek, bájitalok, üres palack, ami valaha egy dzsinnt rejtett, démonpikkely, sárkányvér stb. Ezek mind hamisak, és a ravasz dzsad csak borsos áron adná őket. Kapható még zsebkés, homokóra, rajzoláshoz ón – és bármely olyan kacat, ami a szárnyaló fantáziájú KM-nek még az eszébe jut. Fontos kijelentenünk, hogy Abdul ROPPANT MEGGYŐZŐEN érvel: sem a házalást, sem a balekszédítést nem tegnap kezdte.)

2. Út a lápon át

Amint a kalandozók útnak indulnak, Abdul és Golinor is velük tart. A dzsad öszvérháton, Golinor egy rozzant gebe vontatta kétkerekű kordén utazik.

A KM-nek fontos az elkövetkező öt napot jól elmesélnie. A játékosoknak érezniük kell, milyen egyhangú és mégis nyomasztó az utazás a lápon át. Már a második éjszaka síri, hosszan tartó üvöltést hallanak. A lovak – a jól idomított harci mének kivételével – megbokrosodnak, lecsendesítésükhöz Mf. Állatidomítás vagy Lovaglás szükséges. Ha ez nem sikerül, a lovak el akarnak szaladni, s ha nincsenek kikötve, meg is teszik. A szökött lovak elvesznek a mocsárban.

A karaktereknek az üvöltés hallatán Akaraterő próbát kell tenniük. Ha a dobás sikeres, csak nyugtalanokká válnak, sikertelenség esetén azonban pánikba esnek, tovább fokozva az állatok, valamint az Abdul és Golinor okozta kavarodást – az ő Akaraterő próbájuk tudniillik automa-






tikusan sikertelen. Az elkövetkező éjszakákon ugyanez ismétlődik; hiába készülnek fel rá a kalandozók, az üvöltés minden egyes alkalommal bénító félelemmel tölti el valamennyiüket.

A KM próbálja meg hatásosan leírni az örökké ködös lápvidéket! Egyes helyeken nyílt víztükrök, néhol magasra nőtt nádasok, máshol kopár dombok közt vezet az út. Az idő nyirkos és hideg: a karakterek már az első este úgy érzik, minden porcikájukat átitatta az undok, nyúlós nedvesség. Ez különösen azokra a karakterekre áll, akik merev fémvértet viselnek. Az esték nehezen elviselhetők, mert tüzifát találni meglehetősen időigényes foglalatosság, s a sikerhez kell némi szerencse is. Tűz nélkül senki se melegedhet át éjszakára, nyirkos ruhákban kell eltölteni a pihenésre szánt időt.

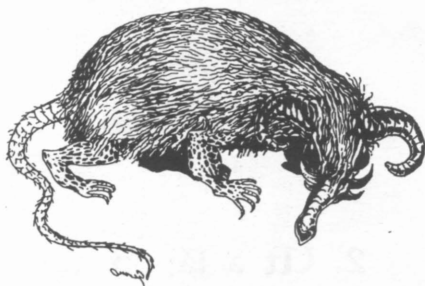
3. Csata a káoszlényekkel



kalandozók a hatodik napon, déltájban egy dombocska tetejére érnek. Emögött az út egy kiszélesedő tisztáson vezet keresztül, melyet kétfelől nádas határol. A tisztás átmérője 40-50 méter lehet.

Az érkezőktől 100 méterre, egy ökrök vontatta szekér mellett különös csata zajlik. A szekér körül öt-hat elesett hever, négyen még állnak – köztük egy nagydarab, szőke, copfos alak – és elkeseredetten küzdenek két különös lénnyel. A szőke hatalmas csapásokat osztogat cséphadarójával, öblös kurjantásait a csapat is tisztán hallja.

A lények rettenesek: mintha valamely eszelős isten alkotta volna őket. Különféle fenevadak jellegzetességeit mutatják, de nem tartoznak egyetlen ismert fajhoz sem, ráadásul hínár, sár borítja testüket. Egyikőjükön több zúzott seb éktelenkedik már. Négy idegen harcol velük, de közülük csupán a szőkét érdemes figyelembe venni, a többiek csak ugrálnak és védekeznek; szakértő szem azonnal látja, hogy a névtelen förtelmekre csak a szőke jelent igazi fenyegetést.



Káoszpatkányok

Vadkanfej és -száj, kos-szarv, gyíkláb, patkánytest, -farok és -fül, békaszem, tapírormány.

Támadás (2): ormánnyal (1k6+2 Sp), vagy szájjal (1k10 Sp), ütéssel (1k6 Sp)

Messziről támadhat ökleléssel is (roham), ennek sebzése 2k6 Sp

ÉP: 60 és 43 (a sebesült)

TÉ: 70 VÉ: 50 KÉ: 10 TP: 30

(Saját káoszlényt a M.A.G.U.S. 387. oldalán található információk segítségével alkothat a vállalkozó kedvű KM.)

A csata után a túlélők – amennyiben van mit – megköszönik a kalandozók segítségét. A szőke óriásról kiderül, hogy nő, mégpedig igen rút. A neve Eulália, ő a legközelebbi falu bírójának lánya.

Eulália majd' két méter magas, pirospozsgás, mázsás, harminc körüli nőszemély, zsíros szőke hajjal, rekedtes, de bömbölő hanggal, görögdinnyényi keblekkel. Öltözete, akárcsak a többieké, ormótlan bocskor, barna, durva anyagú kertésznadrág, házi szövésű vastag ingféleség. Mindannyian széles bőrövet hordanak, melyen kés, kanál és több apró zacskó lóg; hátukon tarisznya. Furkósbotokkal küzdöttek, kivéve Euláliát, aki vasalt cséphadarót forgatott sonkányi karjaival.

Miután végigmérik a társaságot, Eulália rögtön kitüntető mosollyal köszönti a csapat legvonzóbb, embernemhez tartozó férfitagját.







Mint kiderül, a faluban élnek mind a négyen. Követ hordanak a bányából, melyet társaik kezdetleges eszközökkel felaprítanak, utóbb megőrölnek. A szekéren – ponyvával takarva – kék színű, zsíros tapintású, öklömnyi kövek vannak. A falusiak sebesültjeiket is a szekérre helyezik, és meginvitálják megmentőiket a faluba vacsorára. Az előző napok kényelmetlensége után ez igen csábító ajánlat – a KM feladata, hogy tudatosítsa ezt a játékosokban, amennyiben nem lenne számukra nyilvánvaló.

A falusiak leterelik a szekeret az útról, és magabiztosan keresztülhajtják a nádason. Minden bizonnyal megszokott útvonalat követnek, de a kalandozók szeme nem látja az ösvényt. Bár a szekér szilárd talajon halad, a falusiak figyelmeztetik a kalandozókat, ne térjenek le a szekér nyomán keletkezett csapásról, mert még elnyeli őket a feneketlen mocsár. Eulália szótlanul hajtja a szekeret, csak időnként vet egy-egy szégyenlős pillantást a kiszemelt férfira.

NJK-k

Eulália

2. Tapasztalati Szintű harcos

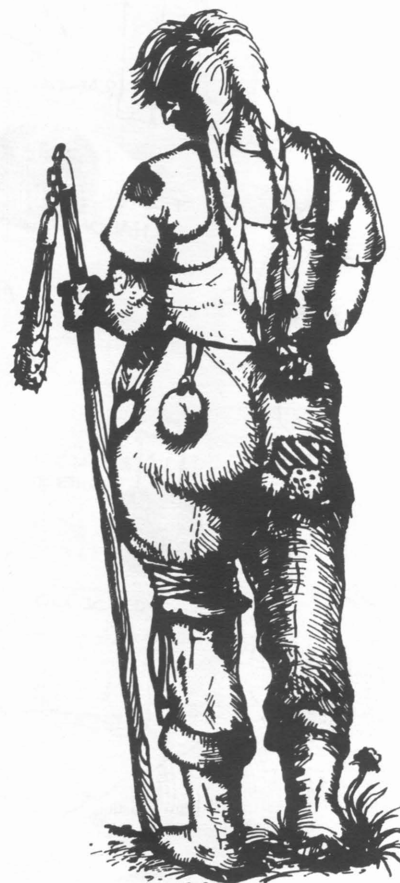
Erő:16
Állóképesség: 20
Gyorsaság:11
Ügyesség:12
Egészség:18
Szépség: 8
Intelligencia:10
Akaraterő:13
Asztrál:13
Műveltség: 10

TÉ: 37(43)
VÉ: 86(95)
KÉ: 18(19)
Ép: 15
Fp: 43

Képzettségei:

Csapdaállítás	*Mf*
Úszás	*Mf*
Halászat	*Mf*
Ökölharc	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Időjóslás	*Af*

Csak egy fegyverhez ért, a cséphadaróhoz (zárójeles értékek), melynek sebzése 1k6+1 Sp



Nolbred

TÉ: 17(24)
VÉ: 67(81)
KÉ: 6(8)
Sebzés: 1k6
Kopaszodó, szakállas középkorú férfi, kicsit dadog.
Furkósbottal harcol.

Opcionális további túlélők; **Öreg Bennorn, Vörös Maurik**
Ez utóbbi értékei mindenben megegyezik a Nolbrednél megadottakkal. Öreg Bennornnak gyakorlatilag nincsenek értékei, szerepe a csatában inkább csak kiabálásból és hadonászásból áll.

Úton a falu felé a kalandozók az alábbi információkat tudhatják meg új ismerőseiktől (amennyiben beszédbe elegyednek velük):

A lápon három falu áll, mindegyik saját főnökkel (bíró) rendelkezik. A falvakban egyenként 50-60 ember él. Halászatból és a festékkő bányászatából élnek, áruikat a fogadókban cserélik el a kereskedőkkel. Valamiféle ehető hínárt és nádat is termesztenek. A három férfi szavaiból kitűnik, hogy Eulália renkívül fontos személyiség az ő falujukban, de a







másik két településen is nagy tiszteletnek örvend. A beszélgetés közben nem győznek hálálkodni megmentőiknek. Azt is megjegyzik – persze csak igen halkan – hogy Eulália tán beteg, merthogy nemigen jár a szája.

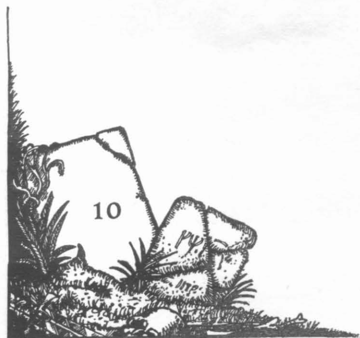
4. A falu

A faluba érve a kalandozókat és a visszatérőket nagy ovációval fogadják. Betessékelik őket a faluházára, ebbe a hosszú, vályogtéglákból összetákolt, sárral tapasztott hodályba. A kalandozókat megvendégelik. A választék hagy maga után némi kívánnivalót: keserű bukéjú, áporodott szagú sörszerűségnél és gyanúsan oszladozó, hínárral körített halnál egyebet hősök sem várhatnak errefelé. Akik legyőzik előítéleteiket és fogyasztanak a halból,

2. A FALU
RAKTÁR
HALSZÁRÍTÓ
A FALUHÁZA
FESTÉK MALOM
KUNYHÓK
A FŐNÖK HÁZA
OLTÁR
KOVÁCS MŰHELY
DISZNÓ ÓL
KOCSISZÍN
ÖKÖR ISTÁLLÓ
ÁRNYÉK SZÉKEK
NÁDAS
NÁDAS

kellemesen csalódnak: mennyei az íze; ez csak a Wilfort emlegette lápicsík lehet...

A lakomát üdvrivalgással megtűzdelt pohárköszöntők tarkítják. A leghosszabban a falu bírája, egy magas, pocakos, holdvilágképű férfi beszél, közben bőven locsolja torkát egy öblös ibrikből. A falusiak állandóan közbevágnak, a karakterek hátát, vállát veregetik. A bírót Jerominnek hívják. A kalandozók megtudhatják az éjjelente felharsant síri üvöltés titkát: a hangot egy apró, verébszerű madár, az Éjkiáltó hallatja. A karakterekre ezentúl a hang semmiféle hatást nem gyakorol; azonosítják a madárral, bár továbbra is megborzongatja idegeiket. (Érdekes, hogy







a hang csak a lovakra, szamarakra és öszvérekre van hatással, a többi állatot nem izgatja. Az előbbiek azonban – a legjobban idomítottak kivételével – pánikba esnek: ezért nincs a faluban egyetlen ló sem.)

Nagy csend támad, amikor hófehér ruhában felbukkan Eulália, és letelepszik választottja mellé. (Innen a KM úgy játsszon Euláliával, hogy az fülig szerelmes a kiválasztott férfiba!)

A tósztok és beszédek után hagyják a kalandozókat megvacsorázni. (Abdul arat a falusiak között, mindenféle vackot ad el.) A falusiak nyitottak, közlékenyek, fenntartások nélkül beszélnek mindenféléről. A kalandozók többször is hallanak a Láplidércről, erről a fékezhetetlen rémről, mely embereket is eszik. Ha tovább érdeklődnek, megtudhatják, hogy pár éve egy különös démon szedi áldozatait a vidéken, s hogy csak a Füves Ember szertartásai tartják távol a szörnyet a falvaktól. A szörnyről senki nem tud közelebbit, a parasztok még sosem látták. Ha a társaság a Füves Emberről érdeklődik, megtudhatják, hogy e különös szerzet messzebb, az ingovány mélyén tanyázik, de a bíró már elküldött érte. Amennyiben a kalandozók közt van sebesült, az ő sebeit is a Füves Ember fogja ellátni. Vacsora után a falusiak kijelölt szállásukhoz, egy nagyobb kunyhóhoz vezetik a karaktereket.

Megszerezhető információk

A kalandozóknak hamar feltűnik a település közepén álló, totemszerű oszlop, mely – különféle színárnyalatokban pompázva, rikító szalagokkal átkötve, előtte némi áldozati étellel – valósággal vonzza a tekinteteket. Ha valaki ért a vallásokhoz, csak annyit állapíthat meg, hogy *ez* egyetlen Yneven elfogadott vagy ismert hitnek sem lehet a szimbóluma.

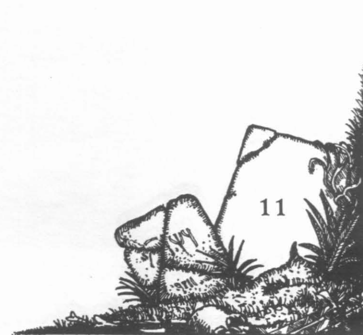
Nem messze a falutól, a tó partján oltárkő áll. Látható, nem jár már ide senki. Az oltárkövet eredetileg Dreinának szentelték. A falusiak a karakterek érdeklődésre elmondják, hogy a Láplidérc megjelenésekor egy idős Dreina-pap élt a faluban. Rémülten kérték védelmét a szörny ellen – az öreg pap imádkozott, de a démon tovább szedte áldozatait. Ekkor jelent meg a Füves Ember, aki oszlopot állított a falu közepén, mondván, a totem és az általa végzett ceremóniák távol tarthatják a Gonoszt a falutól. Az öreg pap elkergette a Füves Embert és ledöntötte az oszlopot. Aznap éjjel az öreget a saját kunyhójából ragadta el a szörny. Ekkor a falusiak megkérték a Füves Embert, hogy védje meg őket. Azóta áll az oszlop háborítatlanul mostani helyén.

Kiderül még, hogy a falunak időről időre adót kell fizetnie a Sarcolóknak. Az önkéntes adomány azonban kevés: a haramiák újra meg újra végigprédálják mindhárom települést, csak ezután térnek meg tanyájukra a lápvidék végtelenjében.

Másnap a falusiak ismét megvendégelik a kalandozókat, és előhozakodnak nagy kérésükkel. Adni nem sokat tudnak ugyan – tíz aranyat kaparnak össze rezekben -, mégis azt szeretnék, ha a hős külvilágiak megszabadítanák őket a szörnytől.

(Ha kalandozók nem vállalják a feladatot, a történet a **KETTES SZÁMÚ ÚTVONAL-lal** folytatódik!)

Amennyiben a kalandozók kötélnek állnak, a bíró – aki személyesen vezeti elő a falusiak kérését nagy ékesszólással – azt javasolja, várják meg a Füves Embert, aki hasznos tanácsokkal láthatja el az idegeneket. Ha a csapatban sebesültek is vannak, mindenképp érdemes várni.






Eulália, aki tovább ostromolja választottját, láthatóan nem kedveli a Füves Embert, és ellenszenvének hangot is ad, ha négyszemközt marad a szerencsés (?) férfiúval. Hogy miért nem kedveli, arra nemigen tud magyarázatot adni, csak morog az orra alatt.

Dél felé jár az idő, mikor megérkezik a Füves Ember és kisérője.

A Füves Ember korát nehéz megállapítani – lehet ötven-, de akár százéves is. Barna zsákruhát visel, övén temérdek apró zacskó, madárkoponya és halcsont függ. A köpenye is tele zöld rongyfoltokkal, amitől a szemlélőnek az a valószínűtlen benyomása támad, hogy az érkezőt moha borítja. A fején koszos, csúcsos kalapot visel, melybe két hosszú madártollat tűzött. Botja minden lépésnél hangosan zörög a rákötözött csontocskák miatt. Egy szamárkordén érkezik. Rekedt hangja öregesen remeg, gyakorta köhécsel beszéd közben.

A kísérője egy tetőtől-talpig rongyokba bugyolált alak, kit a Füves Ember csak Nikodemornak nevez. Mackós mozgású, de láthatóan erőteljes. Az övén két jatagán lóg. Mint az rövid idő elteltével észrevehető, néma a szerencsétlen.



Füves Ember

4. Szintű boszorkánymester

Erő: 7
Állóképesség: 8
Gyorsaság: 5
Ügyesség: 8
Egészség: 12
Szépség: 6
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 15

ÉP: 5
Fp: 30
Mana-pont: 28
3 db hatalom itala (-4 egészség)

Pszi: Mf
Szint: 4.
Pszi-pont: 23
Asztrál ME: 40
Stat. Pajzs: 23
Din. Pajzs: 12
Mentál ME: 40
Stat. Pajzs: 23
Din. Pajzs: 11

Képzettségek:

Nyelvismeret (aszisz)	*Mf*
3 nyelv ismerete	
ork, közös, toroni	
Hátbaszúrás	*Mf*
(+2k6Sp; +1k6 Ép)	
Herbalizmus	*Af*
Méregkeverés	*Mf*

Fogatlan, reszketeg vén csont, rongyos, talizmánokkal, zsákocskákkal teleaggatott barna-fekete ruhában. Kezében madárkoponyákkal és tollakkal díszített göcsörtös bot. Abaszíszi származású, 4. Szintű boszorkánymester.

Síp: (tulajdonságait lásd később)

Harci értékei:	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
Alap	27	82	15	
tőr(tám2)	35	84	25	1k6

Otthon:
6 adag Gyógyital (20 Mp) – 5 Ép
6 adag Gyógyital (20 Mp) – 10 Fp
5 adag Kenderfű
3 adag Feketvér
4 adag Bélkígyó







Úton
3 adag Hatalom Itala (-4 egészség)
3 adag Gyógyital (20 Mp) – 10 Fp
Hatalom Amulettje 28 Mp

Bélkígyó (7. szintű belső kínméreg, ételbe keverhető, az emésztőrendszerre hat. Lassú aktiválódási idejű (10 óra), hosszú hatású (3+k3 nap) Sikeres Ellenállás esetén émelygést, rosszullétet okoz. Ha a Méregellenállás nem sikerül, az áldozat minden nap – ébredéskor – 2k6 Fp-t veszít, és a Görcs módosítói vonatkoznak rá.

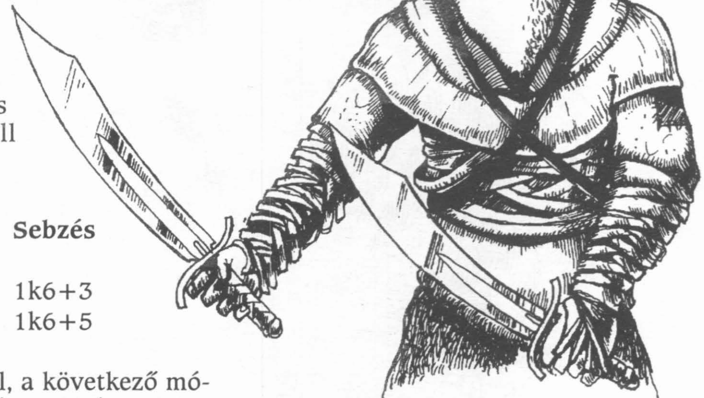
Nikodemor

Tetőtől talpig rongyokba bugyolált néma alak.
3. Szintű ork gladiátor.

Erő: 19
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 12
Egészség: 22
Szépség: 9
Intelligencia: 11
Akaraterő: 9
Asztrál: 6
Ép: 20

Fp: 41
Pszi: -
Mentál ME: 23 (A Füves Embertől)
Asztrál ME: 23 (A Füves Embertől)

Képzettségek:
Mint a M.A.G.U.S-ban, de a jatagánt Mesterfokon használja.
Két kézzel harcol, mindkettőben jatagánnal – mivel ebben csak Alapfokon képzett, bal kezének támadását -5-ös módosítóval kell dobni.



Támadó értékei:	**TÉ**	**VÉ**	**KÉ**	**Sebzés**
alap	45(41)	91(87)	25(21)	
tőr (tám2)	53(49)	93(89)	35(31)	1k6+3
jatagán	69(65)	115(111)	37(33)	1k6+5

Amennyiben egy ellenfél ellen szemtől-szemben harcol, a következő módosítók adandónak hozzá harci értékeihez: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10.
Gladiátor vértet visel: MGT: 2 SFÉ: 4. (Zárójeles értékek)

Nála:
Istenek Itala 1 adag: +2 Erő, 20 percre
2 adag Gyógyital (24 Mp) – 12 Fp

A Füves Ember igen mogorván viselkedik a kalandozókkal, csak akkor élénkül meg, mikor szóba kerül a társaság által elvállalt küldetés. Eleinte hevesen le akarja beszélni a társaságot a dologról, mondván, veszélyes, gondolják meg kétszer is, ő előre szólt, és hasonlók. Ha a KM ügyesen adja elő a Füves Ember zsémbelését, talán még jobban felcsigázza a játékosok érdeklődését. Amennyiben a társaság ragaszkodik a küldetéshez, nem tehet mást, segít nekik. A nála levő gyógyitalokkal meggyógyítja a sebesült kalandozókat, majd a totemoszlop előtt látványos szertartásba kezd: énekel, táncol, habzó szájjal transzba esik stb, így kér áldást a csapatra. A kalandozócsapat egyetlen tagja számára sem mondanak semmit hókusz-pókuszai, de a mutatvány tényleg meggyőző – bár aki kicsit is jártas a mágiában, rögtön felfelfedezi a csalást.

A Füves Ember segítségként közli a társasággal: sejti hol tanyázik a Lidérc. Egy elsüllyedt várost emleget, majd hosszasan magyaráz Euláliának, aki természetesen nem tágít választottja mellől, tehát a kalandozókkal tart. Vállalja, hogy a Füves Ember útmutatása alapján a cél-






hoz vezeti a kalandozókat. További segítségként a „sámán” átnyújt hőseinknek 4 adag Bélkígyó mérget, mondván, ez erős hatású gyógyital.

A társaság tetszőleges – de lehetőleg minél rövidebb – időt tölthet felkészüléssel, bár néhány hasznos apróságon kívül nem szerezhetnek be mást a faluban. Abdul megint bedobja magát, és a hős vállalkozókat mindenféle amulettel, talizmánnal akarja ellátni, persze borsos áron. Meervin és a dzsad egyébként kimarad a vállalkozásból.

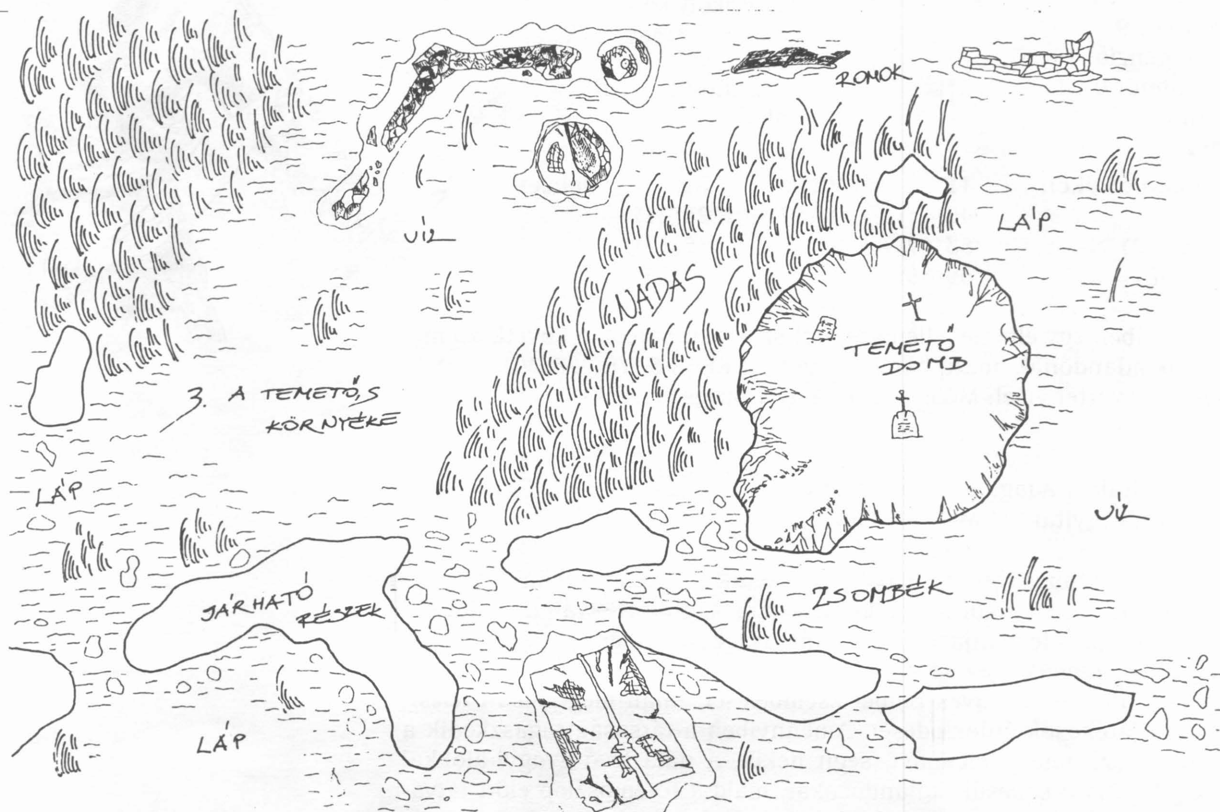
Ha valaki figyelemmel kíséri a falusiak tevékenységét (ezt felszólítás nélkül bejelenti a KM-nek), észreveheti, hogy a bíró és egy tagbaszakadt, szakállas férfi fojtott hangon, hevesen gesztikulálva vitatkozik az egyik kunyhó árnyékában. Ha utánaérdeklődnek, megtudhatják, hogy a férfi Mauro, a kovács. Állítólag – ezt a falusiak vigyorogva közlik – szerelmes Euláliába. Ha a bírót kérdezik a vita okáról, elárulja, Mauro azt akarta elérni, hogy a főnök ne engedje el lányát a külvilágiakkal.

Amennyiben a társaság felkészült, irány a láp.

5. Útban a városhoz



A kalandozók útja nagyjából három napig tart. A KM feladata, hogy ismét érzékeltesse a mocsár lehangoló és fenyegető hangulatát. Ahogy a kalandozók elhagyják a falut, azt a biztonság-



érzetet is hátrahagyják, melyet a település, az emberi lények közelsége jelentett. Állandóan esik az eső, tüzet nem vagy csak nagy nehézségek árán gyújthatnak, fáznak és mindenki teljesen átázott.

Az ősi város – már ami megmaradt belőle – *szintén lehangoló.* A nádassal, helyenként nyílt vizekkel borított hajdani településből lényegében csak a tetők omladékai, néhány magasabb épület felső szintje, egy-

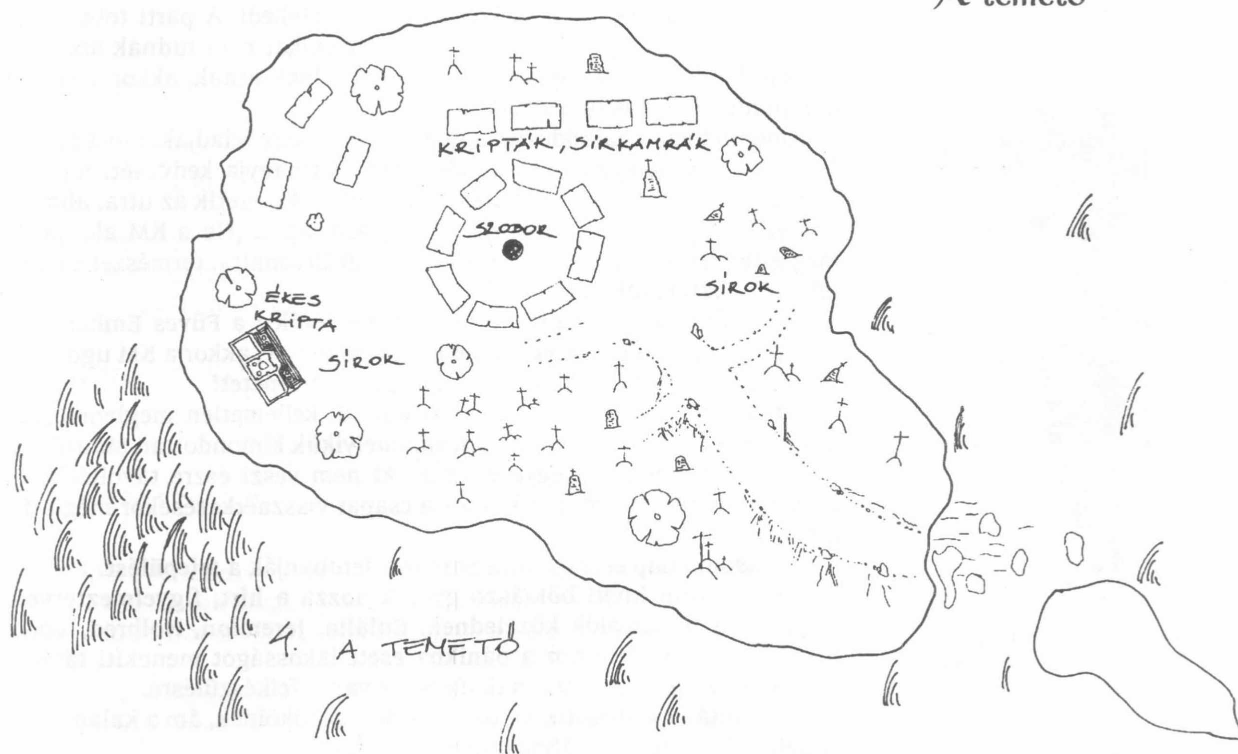




két karcsú torony látható. Mindent moha és moszat borít. Járni csak egy-egy úton lehet, ezeket a szűk ösvényeket is csak Eulália képes meglelni. Ha valaki megfigyeli, az észreveheti, hogy gyakorlatilag a háztetőkön járnak. Néhol azonban így is derékig, sőt nyakig kell merülniük a szennyes vízbe, sárba.

Eulália azt javasolja, hogy vonuljanak a város egyetlen száraz pontjára, ahol eldönthetik, mit tegyenek az elkövetkezőkben. Jó egyórás fárasztó gyaloglás, (vízben és iszapban gázolás, alámerülés és egyéb kalandozó-kínzó megpróbáltatás) után érnek fel a város szélén magasodó dombra. Ez, mint kiderül, temető (4. ábra), és érdekes módon teljesen száraz, csak a nagyobb kripták mélybe nyúló kazamatáit lepi el a víz.

A temető



Itt a kalandozók mindent átkutathatnak, de néhány síron, penészes, dohszagú kriptán kívül mást nem találnak – ám mihelyt leszáll az éj, tucatjával támadják meg őket a M.A.G.U.S. 396. oldalán leírt Zaurakok, másnéven zombik. Ezek a penészes, ősi csontvázak kezeikkel akarják szétszaggatni a területüket háborgató élőket. Kettesével, hármasával támadnak, mindaddig, míg a kalandozók el nem hagyják a temető területét. A temetőn kívülre az élőhalottak nem követik őket.

Ha kalandozók okosak, rájönnek hogy átverték őket, és itt nem találhatnak mást, csak egy seregnyi vérszomjas Zaurakot. Remélhetőleg erre a tényre nem Euláliának kell felhívnia a karakterek figyelmét, ám a harmadik elvesztegetett nap után már ő is hangot ad kételyeinek.

(A KM-nek érdemes Euláliát mindenképpen életben hagynia. Ez nem lesz nehéz, hiszen a nővel úgyis a KM játszik, és még kulcsfontosságú szerep vár rá. Nélküle a kalandozók nem találnak vissza a faluba!)







Ha a csapat végre hazaindul, már sejthetik, hogy a Füves Ember nem a jóakarójuk, különösképpen, ha néhányan már kipróbálták a gyógyitalokat, melyeket a „sámán" nyújtott át nekik.

Eulália visszavezeti őket a faluba újabb – ha sebesültekkel utaznak, még nehezebb–, három nap alatt.

6. Megint a falu

A sikeres gyógyítás érdekében a kalandozókat Eulália nem a Füves Ember gondjaira bízza, hanem saját nagyanyját, a Mámit hívja segítségül.

A Mámi ősöreg anyó, víg kedéllyel és kevés foggal. Mesterfokú Herbalizmus és Sebgyógyítás képzettséggel rendelkezik. Ha valakiben még dolgozik a Bélkígyó, annak hatását egy nap alatt semlegesíti. A Mámi mindig pajzán megjegyzéseket tesz a társaság férfi tagjaira, egyiküketmásikukat nagy heherészés közepette megcsipkedi. A parti többi tagja semmittevéssel töltheti az időt. Új információkat nem tudnak szerezni. Ha a kalandozók két napnál hamarabb indulnak útnak, akkor a kaland a 9. pontban leírtakkal folytatódik.

Amennyiben a kalandozók úgy döntenek, hogy feladják, most megtehetik. Eulália nagyjelenetet rendez, majd otthagyja kedvesét, mert az gyáván cserbenhagyja őt és társait. A csapatot kivezetik az útra, ahol öthat napi sárdagasztás után elhagyhatják a lápot. (Ha a KM akarja, itt még átterelheti a történetet a Kettes Számú Útvonalra, természetesen logikus változtatásokkal!)

Ha a társaság idő előtt elindul – remélhetőleg a Füves Ember háza felé, hogy magyarázatot követeljen a történtekre –, akkor a KM ugorjon a 9. pontban foglaltakhoz, onnan folytassa a történetet!

Amennyiben a csapat a faluban marad, kellemetlen meglepetésben lesz részük. Abban az esetben, ha valamelyikük kimondottan Maurót keresi, feltűnhet hiánya, egyébként senki nem veszi észre távollétét. Ez egyébiránt különös, mert a kovács a csapat visszaérkezésekor még a faluban volt.

A második nap este aztán a Sarcolók lerohanják a települést.

Egy, a falun kívül bóklászó gyerek hozza a hírt, figyelmeztetve a falut, hogy a Sarcolók közeledmek. Eulália, Jeremion, Nolbred, Vörös Maurik és Öreg Bennorn a pánikba esett lakosságot menekíti távol a falutól, ki a lápra. A csapatnak tíz perce van a felkészülésre.

A banditák gyújtogatnak, fosztogatnak, öldökölnek, ám a kalandozók remélhetőleg szembeszállnak velük.

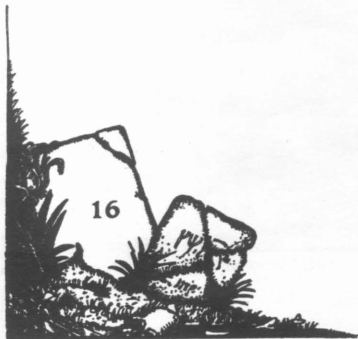
A támadó NJK-k

Sarcolók

Harmincan vannak, különböző fegyverekkel.

Támadó értékeik:

	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
alap	24	73	7	
lándzsa	36	85	11	1k10
hosszúkard	38	89	13	1k10
balta	36	84	12	1k10
szablya	39	90	14	1k6+2



A banditák kemény bőrpáncélt hordanak, ennek SFÉ-je 2.

Ha tízen meghalnak közülük, a banditák harci kedve gyorsan lohadni kezd, és két körönként 1-2 Sarcoló elmenekül. Ha vezérük, Rastoff (lásd





alább!) esik el, ez a szám még kettővel nő. Nem számítanak kemény ellenállásra. Csak akkor nem menekülnek el, ha a kalandozók fele is elesett már.

Rastoff

4. Szintű harcos

Erő:14
Állóképesség:15
Gyorsaság:11
Ügyesség:14
Egészség:17
Intelligencia:14
Akaraterő:12
Asztrál: 8

Ép: 14
Fp: 40
Pszi: -

Képzettségek:

Pajzshasználat	*Af*
Shadleki buzogány	*Mf*
Ökölharc	*Mf*
Nehézvértviselet	*Af*

Mellvért: SFÉ: 4 MGT: 4
Kispajzs + 20 VÉ.

Támadó értékei:

	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
alap	45(40)	96(91)	24(19)	
shadleki buzogány	68(63)	120(115)	39(35)	1k6+1

A támadók vezére. Félszemű férfi tollas sisakban és mellvértben (Zárójeles értékek). A küzdelembe csak akkor avatkozik be, ha őt magát megtámadják, vagy ha a haramiák fele elesik, esetleg elmenekül.



Mauro, a kovács

KÉ: 15
TÉ:43
VÉ:91
Sebzés: 1k6+2+(2 erőből)

Ész nélkül, féltékenységből támad. Elsődleges célpontja Eulália választottja, akire annak haláláig támad. Ekkor harci értékeihez a „harc gyűlölettel" módosítói járulnak. Mauro egy vasrúddal harcol.

Ha a parti megszorul, a KM bevetheti a falusiakat, akik Eulália, Vörös Maurik és Nolbred vezetésével lerohanják a rablókat. Hosszú küzdelem végén a falusiak elkergetik a banditákat. Az egész csatát Öreg Bennorn vezényli, aki fölösleges parancsszavakat ordít, miközben botjával hadonászik, és mindig láb alatt van.

A csata után Mámi ellátja sebesülteket. Kifaggatva az esetleges foglyokat, azok acsarogva valamiféle Mesterről beszélnek, aki majd bosszút áll értük. Ha Rastoff esik fogságba, csak vigyorog vallatóin, és inkább meghal, de egy szót sem árul el. A többi bandita is fanatikusan őrzi rejtekhelyük titkát. Némelyik nyakában Orvella Szent Szimbóluma, a Kígyószív lóg. Persze gondolatolvasással vagy más, mágikus módszerrel a kalandozók több információhoz juthatnak a haramiáktól. Ezek megegyeznek a Hugo által adható leírással a banditák és a papnő fészkéről. (Hugót lásd később!)

Ha a kalandozók folytatják a kalandot, és úgy döntenek, hogy kérdőre vonják a Füves Embert, akkor a Mámi elláthatja őket gyógyító italával (nagy fantáziával Öreg Mámi Csodaitalának nevezi), amit hínárból és mindenféle gusztustalanságból főz. Ebből 1 dl 3 Fp-t gyógyíthat. Innen a kaland a 9. ponttól folytatódik.





Kettes számú útvonal

7. A kivezető út



A kaland akkor halad ezen a vonalon, ha a társaság nem fogadja el a megbízást. Ebben az esetben a falusiak búcsút vesznek a kalandozóktól, de láthatóan csalódottak. Ennek leghangosabban Öreg Bennorn ad hangot, kifejti, ő tudta jól, hogy a társaság gyáva banda, és a káoszlényeket is megölték volna nélkülük.

Eulália is csalódott, de kijelenti: elhagyja a lápot, mert unja eddigi életét és ezentúl kalandozni fog. (Persze választottjával.)

Ha a csapat elindul, Eulália visszavezeti őket az útra és elindulnak kifelé. KM! Itt újra a 2. színhely következik!

A továbbiak tökéletes megértése végett következzen egy rövid háttérmagyarázat a KM részére. Mauro, a kovács szerelmes Euláliába – bármily hihetetlen is -, ráadásul a Füves Ember ügynöke. Féltékenysége vezeti a „sámánhoz". Azt hazudja, hogy látta: a csapat sok pénzt hord magánál, különösképpen a dzsad. Ez felébreszti a Füves Ember kapzsiságát, és néhány embert küld utánuk. Ez amúgy is egybevág Rastoff terveivel (Rastoff a banda egyik alvezére), aki egy szökött rabot üldöz. A következő csata NJK résztvevői ugyanazok, akik a 6. pontban leírt ütközeténél szerepelnek. Ebben a küzdelemben Eulália is részt vesz.



A küzdelem után ki lehet faggatni a foglyokat, de információt kizárólag mágia útján lehet tőlük szerezni, egyébkén csak egy bizonyos Mesterről beszélnek, aki majd bosszút áll értük. (A használható információkat lásd Hugónál!) Rastoff nem szól semmit. Mauro ijedten hallgat.

Akár visszafordulnak a falu felé a kalandozók, akár nem, néhány órával később egy csontig soványodott, elcsigázott, ájult férfira találnak az út mentén. A férfiben Eulália Csonkaujjú Hugóra ismer. A szerencsétlen hat hónapja tűnt el a faluból, mindenki azt hitte, a Lidérc ragadta el. Eulália arra kéri a csapatot (ha nem fordultak még vissza), kísérjék el a faluba, hogy Hugót a Mámi gondjaira bízhassa. (Ha csapat most sem fordul vissza, nincs mit tenni, elválnak Euláliától és számukra a kalandnak vége.) Amennyiben visszafordulnak, eseménytelen utazás után érnek vissza a faluba.

8. A falu

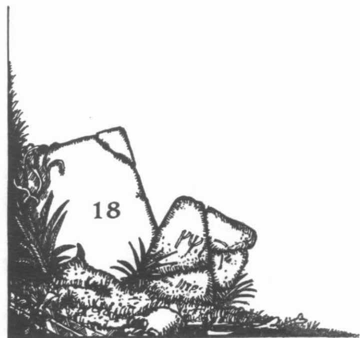


A falusiak furcsálják a csapat visszatértét. Míg Mámi (akivel a kalandozók most ismerkednek meg) ellátja Hugót, Eulália előadja a Mauro által vezetet támadás történetét. A falusiak között parázs vita alakul ki a Füves Ember személye körül. Öreg Bennorn persze már régen megmondta, hogy nem lenne szabad megbízni benne. A csapatot – ha az magától nem tenné – Eulália arra bíztatja, hogy beszélgessen el egy kicsit a Füves Emberrel.

Ha beleegyeznek, a Mámi felszereli őket csodaitalával, legfeljebb 3 liter (30 adag) mennyiségben.

KM! Itt vedd rá a csapatot a folytatásra, használd saját ötleteidet, játszd el a falusi NJK-kat! Mindezt saját leleményedre támaszkodva kell megtenned, hisz a játékosok reakcióit nem ismerhetjük előre. Emlékeztesd őket valamilyen formában arra, hogy Orwella-hívők titkos szektájától lehet szó; tedd ezt az NJK-k segítségével. Ha nem állnak kötélnek, add meg nekik a lehetőséget a kalandból való kiszállásra, elvégre semmi sem kényszeríti őket maradásra.

Ha a kalandozók továbbindulnak, következzék a már beígért 9. pont!



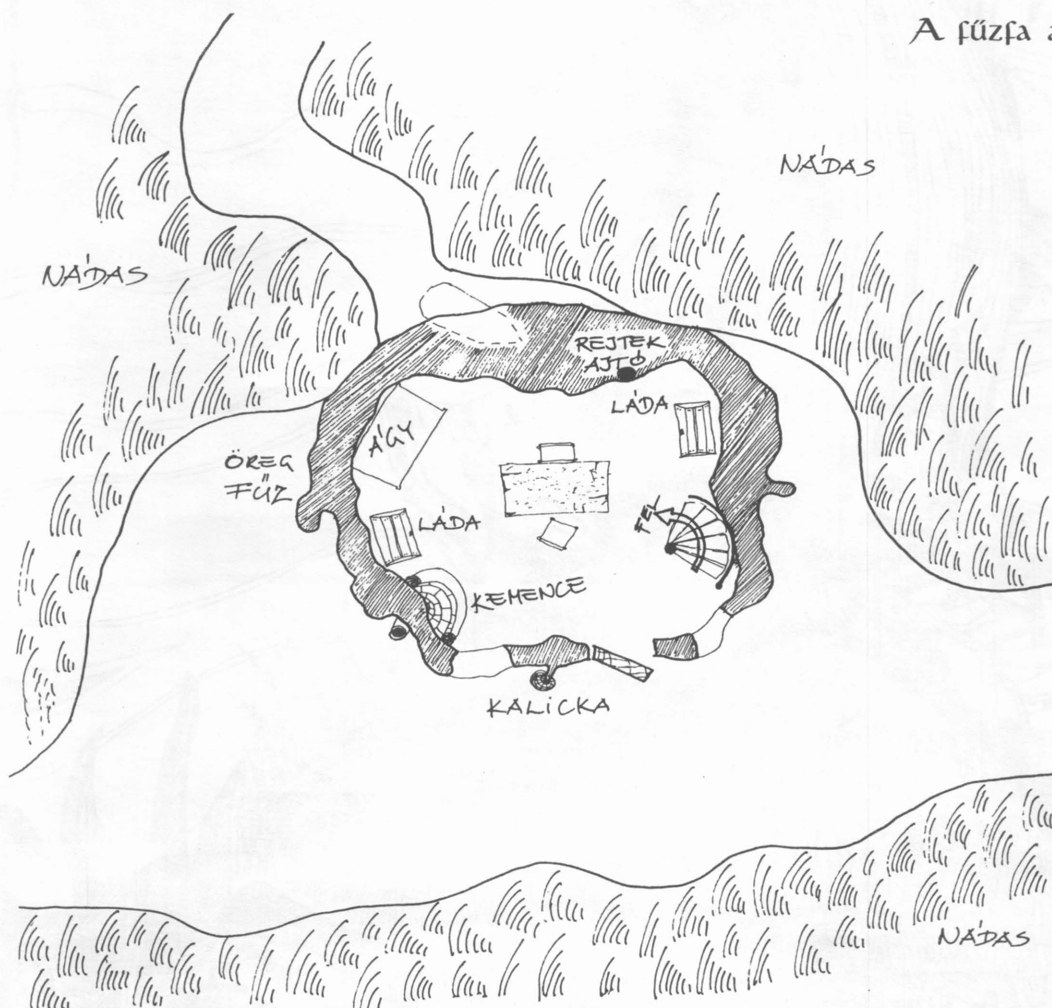




9. A Füves Ember háza

Pár óra alatt Eulália odavezei a társaságot a Füves Ember házához. A ház egy öreg, hatalmas fűzfába építtetett. A nádas felőli oldalon jól álcázott hátsó kijárat található, melyhez közel csónakot kötöttek ki. A part felől a kikötött csónakot lehetetlen észrevenni a nádas miatt. Bármilyen módon közeledjenek is a kalandozók – lopakodva avagy leplezetlenül -, a bentlevők (Nikodemor és a Füves Ember) azonnal akcióba lépnek, amint észreveszik őket. Amíg Nikodemor asztalok és székek segítségével eltorlaszolja az ajtót, a Füves Ember mágiával védekezik. Rögtön a csata elején megfújja a Sípot. Ezt nem hallják a kalandozók, mert a Síp hangja csak a Szolgák számára észlelhető. A megidézett élőholtak egy perc múlva érkeznek meg. Addig Nikodemor és a Füves Ember megpróbál elmenekülni a csónakon. A csapat csak akkor észleli távozásukat, ha bejut a házba. A csónakhoz vezető titkosajtó felfedezésére +30 % módosító adható, mert ez nem is igazán titkos ajtó, csak a beillesztése sikerült szinte hézagmentesre. A csapat bármit cselekedhet, de az egy perc leteltével megjelenik a két Szolga.

A fűzfa alsó szintje





Szolgák

Két fehéren ragyogó emberi alak. Arcuk átlagos, de maszkszerű, semmiféle érzelmet sem tükröz. Szinte a semmiből jelennek meg, és azonnal támadásba lendülnek.


A FÜVESEMBER
HÁZA
B1994.
LÁPLIDÉRC





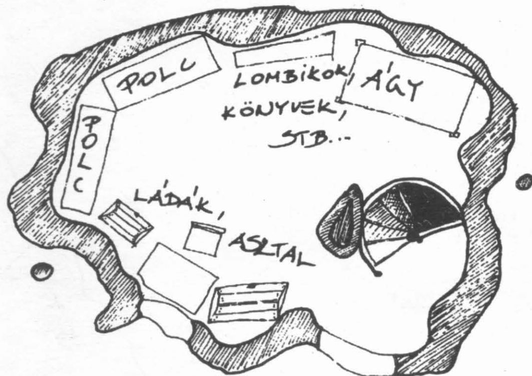
Sebesség: 60	Sebzés: 1K6+6
TÉ: 40	Tám: 1/1
VÉ: 80	Ép: 25
KÉ: 20	Tp: 15

Mivel fájdalmat nem éreznek ezért csak túlütéssel lehet rajtuk sebezni. Mentális és Asztrális támadásokra, továbbá mérgekre teljesen immunisak.

Minden esetben a Síp hordozójának engedelmeskednek. Az eszköz megfúvásakor a parancsot Telepatikusan kell közölni a Szolgákkal, mire azok legjobb képességeik szerint végrehajtják azt. Semmiféle csoda létrehozására nem képesek, kizárólag fizikai szolgálatot tehetnek. Ha síp megfújásakor nem kapnak parancsot, akkor is megjelennek, de némán, mozdulatlanul megállnak a Síp használójától három méteres távolságban. Abban az esetben, ha valamelyik Szolgát megölik, az végérvényesen megsemmisült, nem áll a helyére újabb élőholt.

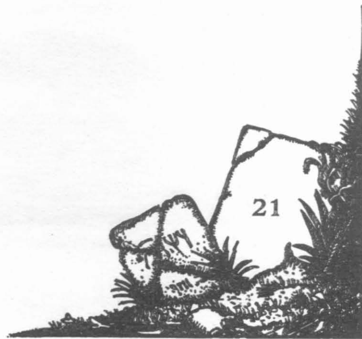
A Füves Ember riasztásáról egy madár gondoskodik. Egy kalitkában üldögél a bejárat előtt. Aki a látóterébe kerül és nincs Rejtőzés képessége, melyet sikerrel alkalmaz, akkor a madár harsány rikoltozásba kezd. Megjegyzendő, hogy a ház előtti csupasz területen meglehetősen nehéz feladat elrejtőzni.

A fűzfa második szintje



A házban némi ennivalót, ruhákat, könyveket (herbalizmusról, és mérgekről) és a Füves Embernél leírt italokat találják apró üvegcsékben a kalandozók. Az italokat Orwella papnője, Aule készítette a boszorkánymesternek, a mérgek kivételével. Találnak még egy térképet a láp ezen részéről, melyen egy útvonal került feltüntetésre. Az útvonal két végpontjánál aszisz nyelvű felirat olvasható. Az egyik végéhez azt írták, Fűzfa, a másikhoz azt, hogy Barlangtemplom. E térképet a Füves Ember készítette magának még ideköltözése idején, mert sokszor eltévedt a mocsárban. Azóta csak könyvjelzőnek használta. Minden nap a kezébe került, de fel sem merült benne, mekkora veszélyt jelent, ha illetéktelenek birtokába jut. Hiába, mindenki követ el hibákat...

A ház berendezése két igénytelen lakóra vall. Ha a kalandozók közt van udvari ork, az azonnal felismeri, hogy itt egy igazi ork lakik – szagról.





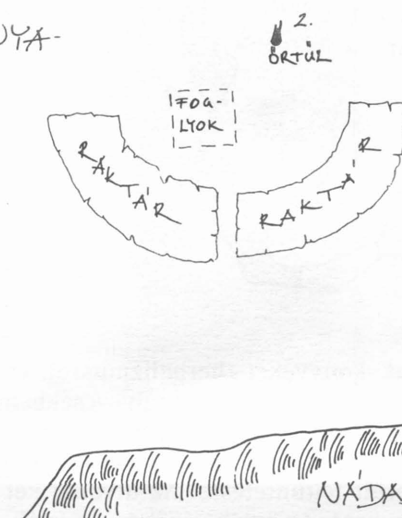


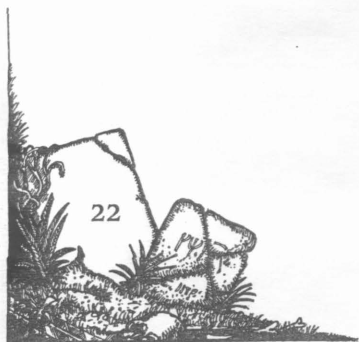
Amennyiben a társaság nem a Kettes Számú Útvonalat követte eddig, akkor a háztól nem messze rátalálnak Hugóra. A szerencsétlenül járt falusi több sebből vérzik, de van annyi ereje, hogy válaszoljon a kérdésekre – még készségesebb, ha a kalandozók a sebek ellátásával is megpróbálkoznak, esetleg mágikus gyógymódok segítségével kezelik.

KM!
Ezt meséli el Hugo akkor is, ha a másik helyen találnak rá. Az itt leírt információk az elfogott banditák mágiával történő vallatásakor is ismertté válnak, bár ez utóbbi esetben a dolog sokkal tovább tart, és a logikai összefüggések sem feltétlenül ilyen világosak.

A Rablók tábora

Hugo elmondja, hogy őt és még hat társát, akiket a falusiak szintén halottnak hisznek, egy barlangnál tartották fogva, szinte állati sorban. Beszámol továbbá arról, hogy az ott táborozó Sarcolókat valójában egy





papnő vezeti, és valamiféle előkészítendő szertartásról is említést tesz. Ha hozzáértő (varázsló, pap, paplovag) részletesen kikérdezi az előkészületekről, megtudhatja, hogy Orwella papnője valószínűleg egy halott élőholtként való visszatértét készíti elő. Hugo az elejtett szavakból arra következtet, hogy a nagy esemény hamarosan bekövetkezik.

A kalandozók szerencséjére pontos vázlatot tud készíteni a táborról és az őrök hozzávetőleges helyzetéről.




A KM-nek itt figyelembe kell vennie, hogy a kalandozók egy sebesültet faggatnak, és neki Hugót eszerint kell alakítania. Hugo egyébként pösze és állandóan arra tereli a szót, milyen ügyesen szökött meg. Az örök figyelmetlenségét kihasználva beszaladt a lápba és öt napig bolyongott, miközben békákat és siklókat evett — a KM eszerint és a saját fantáziájával színesítve adhatja elő Hugo menekülésének történetét. A foglyok vallatásakor persze más a helyzet.

10. Csata a barlangtemplomnál

A most következő események elmesélésében csak segítséget tudunk nyújtani a KM-nek. Mert ki tudná számba venni az összes lehetséges haditervet, melynek segítségével ez az ütközet megnyerhető? Mivel a társaság jelentős létszámhátrányba került, nyilvánvaló, hogy csak gondosan kitervelt akcióval érhetnek el sikert: a frontális támadás egyenlő az öngyilkossággal. A kalandban itt szerezhető a legtöbb TP a jó ötletekért és csapatmunkáért.

Először ismertetésre kerülnek az ellenfelek adatai, majd az, hogy miként reagálnak egy támadásra.

Őrök és Rablók

Tizenöten vannak, különböző fegyverekkel.

Támadó értékeik	**TÉ**	**VÉ**	**KÉ**	**Sebzés**
alap	24	73	7	
lándzsa	36	85	11	1k10
hosszúkard	38	89	13	1k10
balta	36	84	12	1k10
szablya	39	90	14	1k6+2

Az őrök kemény bőrpáncélt hordanak, SFÉ: 2
A többiek, ha felriadnak, csak fegyverüket markolják fel.

Urrus

3. Szintű harcos.

Erő: 16
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 13(9)
Ügyesség: 9(5)
Egészség: 11
Szépség: 2
Intelligencia: 11
Akaraterő: 13
Asztrál: 14

Ép: 8
Fp: 31
Pszi: -

Képzettségek:

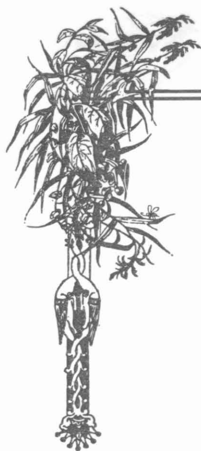
Csatacsákány	*Mf*
Nehézvértviselet	*Af*
Fegyverdobás tőr	*Af*
Vakharc	*Af*

Mellvért: SFÉ: 4 MGT: 4

Támadó értékei	**TÉ**	**VÉ**	**KÉ**	**CÉ**	**Sebzés**
alap	38	87	21	6	
csatacsákány	59(56)	105(102)	31(28)		1k10
nyílpuska, kézi (tám.2)				20	1k6/2

Mellvértet visel, harc közben üvölt és káromkodik.
Zárójelben a „páncélos" értékek találhatók.



Timor, a vezér

3. Szintű harcos, díszes félvértet és orrvédős sisakot visel.

Erő: 16
Állóképesség: 10
Gyorsaság: 11(5)
Ügyesség: 15(10)
Egészség: 15
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 14
Asztrál: 15

Ép: 12
Fp: 25
Pszi: Af (Pyarroni)
Szint: 3.
Pszi-pont: 16
Asztrális ME: 21
Mentális ME: 20

Képzettségei:

Kétkezes harc	*Mf*
Nehézvértviselet	*Af*
Hadvezetés	*Af*

Támadó értékei:	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
alap	44	93	24	
kard, jann szablya	64(58)	110(104)	33(27)	2k6+3
hárítótőr	48(42)	112(106)	32(26)	1k6

Baljában hárítótőrével védekezik. Ekkor VÉ-je (Jann szablyával együtt) páncélban 123 lesz.

KM!
Timor nemesi család sarja, aki kalandvágyból járta a világot, majd rablóbandát szervezett, mikor elfogyott a pénze. Jann szablyája családi fegyver.



Aule Abridani

Orwella 5. Szintű papnője

Erő: 14
Állóképesség: 10
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 15
Egészség: 12
Szépség: 17
Intelligencia: 16
Akaraterő: 17
Asztrál: 19

ÉP: 8
Fp: 37

Mana-pont: 44
Pszi: Mf
Szint: 5.

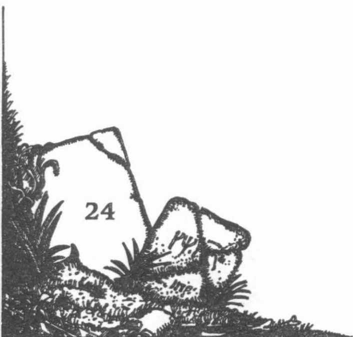
Pszi-pontok: 27
Mentális ME: 48
Stat. pajzs: 27
Din. pajzs: 14
Asztrális ME: 49
Stat. pajzs: 27
Din. pajzs: 13

Képzettségek:
Beszélt nyelvek:
aszisz 5, toroni 5, ork 5, törpe 5, közös 5.

Írás/olvasás	*Af*
Vallásismeret	*Mf*
Történelem ismeret	*Mf*
Ének/zene	*Af*
Ősi nyelv ismerete (Kyr)	*Af*
Méreg keverés	*Af*
Sebgyógyitás	*Af*

Támadó értékei	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
alap	40	105	24	
hosszúkard	55	117	31	k10
tőr	48	107	34	k6 (hajíthatja is)

Gyönyörű, de megszállott tekintetű szőke nő. Ha beszélni kezd, lenyűgöző és csábító jelenség, félelmetesen jól forgatja a szavakat.
A Mana-pontokból a papok Halál Szférájából és a boszorkányok Tűzmágia továbbá Átkok fejezetéből használhat varázslatokat.







Folner Abridani

Orwella 4. Tapasztalati Szintű fejvadász követője

Erő:17
Gyorsaság:16
Ügyesség:18
Állóképesség:14
Egészség:16
Szépség:10
Intelligencia:12
Akaraterő:15
Asztrál:13

Ép:12
Fp: 52

Pszi: Af
Szint: 4.
Pszi-pontok: 15
Mentális ME: 38
Stat. pajzs:27 (Aule Abridanitól)
Din. pajzs: 6
Asztrális ME: 39
Stat. pajzs: 27 (Aule Abridanitól)
Din. pajzs: 9

Képzettségek:
Beszélt nyelvek:
Aszisz 5; Közös 5

Írás/olvasás	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Fegyverhasználat:	
Fejvadász kard	*Mf*
Kétkezesharc	*Mf*
Sebgyógyítás	*Af*



Többi képzettsége megfelel a Fejvadásznál leírtaknak (Százalékos képzettségeinél mindent egyenlő arányban fejlesztett, így minden alapértékhez 28 adandó hozzá, az Ügyességgel együtt.)
A többi fegyvert, amihez *Af*-on ért, válassza ki a KM. Mindkét kezében fejvadászkardot forgat.

Támadó értékei:	**TÉ**	**VÉ**	**KÉ**	**Sebzés**
alap	57	107	41	
fejvadász kard	73	125	59	1k6+2+3
dobótőr	65	109	51	k6+3

Fejvadász sodronyinget hord, így SFÉ-je 3.
Halgatag fickó, teljesen nővére befolyása alatt áll. Annak halála esetén fejét vesztve rohanja meg a nő gyilkosát.
Kidolgozott izomzatú alakja, seszínű hajzattal és savó színű szemekkel ékes ábrázata nem sok bizalomra ad okot.

Az alábbiakban néhány instrukció következik a csata lejátszásához. FONTOS: Irányelvekről van szó, hisz a KM nem lehet képes a kalandozók terveit előre látni.

Amit Hugo tud:
A szökött fogoly rajza (7. ábra) csak a templom előtti teret ábrázolja, hiszen a templomban bent sosem járt. Elmondása szerint a bandát egy vezér és két alvezér irányítja, Timor, Urrus és Rastoff. A papnőt és testőrét ritkán látta. A rablók harmincan vannak és az 1, 2 és 3 jelzésű kunyhókban laknak. (Hugo nem tud Rastoff csapatának távollétéről, mert azok szökése után indultak el.) Az őrhelyeken egy-egy őr áll három órás váltásban. A templom bejáratánál egy idomár felügyelete alatt három szelindeket tartanak a kenelben (Értékeik mint a M.A.G.U.S. 371. oldalán leírt farkasoké), melyek minden idegent megugatnak.





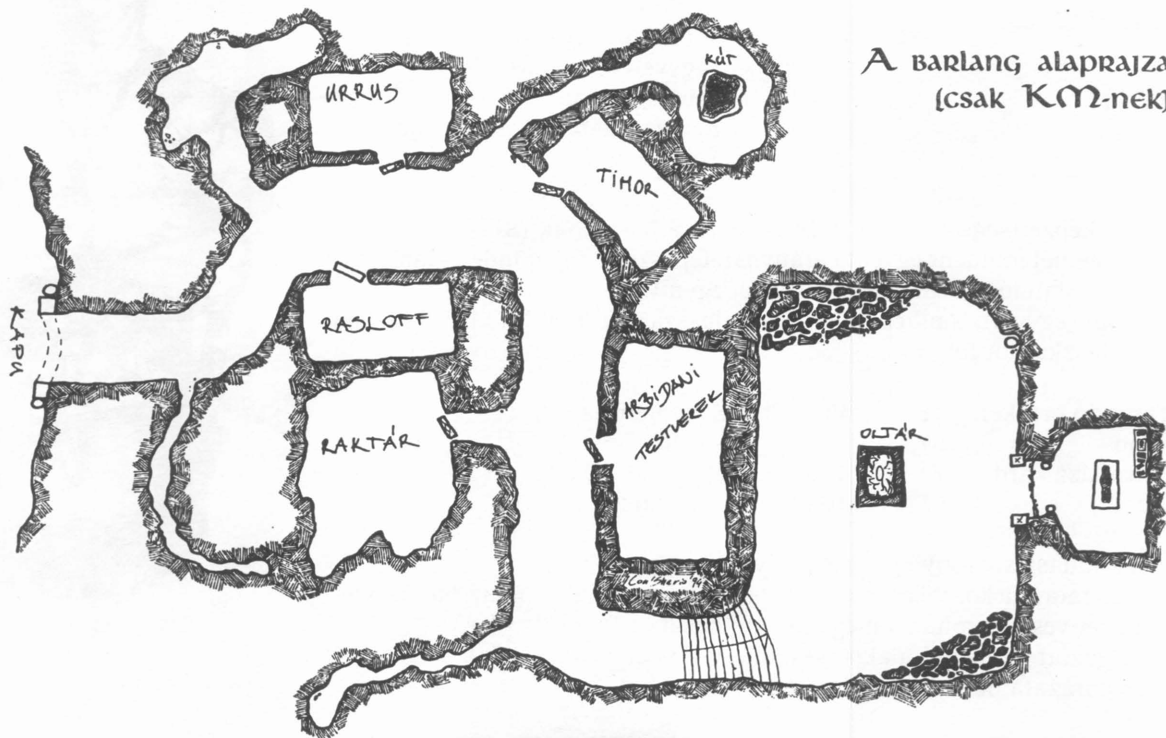

Amiről Hugo nem adhat felvilágosítást:

Akik túlélik Rastoff csapatából a kalandozókkal történő összecsapást, azok a Füves Ember házánál hagyott csónakokon visszatérnek a táborba. Amennyiben sikerül, a Füves Ember és Nikodemor is a táborba siet. Figyelmeztetésükre az őrséget megkettőzik és a 2. számú őrhelyen Nikodemor lesz a második őr.

Ha a banda tíz emberrel gazdálkodhat, akkor az 1. számú őrt visszavonják és csak az 5. és a 2. számú őrhelyet duplázzák meg.

Ha banda tizenötnél több embert számlál, mindenhová dupla őrséget állítanak.

Riasztás esetén a rablók a támadókra rohannak, minden rendszer és terv nélkül ugyan, de nagy elszántsággal – lerí róluk, hogy halálukig küzdenek.



A barlang alaprajza (csak KM-nek)

Nikodemor, Urrus és Rastoff (utóbbi kettő páncél nélkül, mert nem volt idejük a felkészülésre) a barlang bejáratát védik, majd, ha kell, visszavonulnak a barlang belsejébe. Az oltárteremben az Abridani tesvérek, a Füves Ember és Timor felkészülten várják az ellenfeleket.

Legyőzésük után ér véget a csata és a kaland.

A barlang:

A szobákban a feltüntetett NJK-k laknak illetve a Füves Ember alszik Rastoff szobájában.

A raktárban öt nagy hordó lámpaolajat, több vég drága kelmét (150 arany), mindenféle közönséges fegyvert és egy ládában 200 aranyat találnak.

A múmia termét Aule által készített maximális erejű Vérgát védi, kizárva minden embert. (11E)

A bent található könyvek Orwella papnőinek szertartásait írják le. (Orwella hitének ismerete képzettséghez 20 Képzettségpontnyi tudást ad elolvasójának).







Maga a barlang valóban ősi, korát a hozzáértő az oltártermet ékítő bálványok alapján mintegy 3000 évesnek becsülheti. Az oltárt egyébként Folner és Aule együtt készítette.

A kinti raktárakban több szekérrakománnyi rablott árut találnak (bor, dohány, kelme, szerszámok, illatszerek stb.) Ezek értéke megközelítőleg 350 arany.

Néhány tanács a KM-nek a kaland meséléséhez:

A legfontosabb — bár ezt minden jó KM megteszi — hogy alaposan átgondold a történetet, és próbáld meg visszaadni a mocsár rendkívül kellemetlen atmoszféráját! Azon kalandozók számára, akik az előtörténettükkel nem tudják igazolni, hogy hasonló vidékről származnak, a láp — főleg annak nádas, sásos területei — útvesztőnek számítanak. Itt óránként a következő dolgok történhetnek velük:

1k10	**Hatás**
1-5	Az áldozat vizes gödörbe, iszaptócsába lép. Kikecmergés a térdik érő sárból 1k6 kör
6-7	Ez már nagyobb, vendégmarasztalóbb csapdája a lápnak. A derékig merült áldozat 2k10 kör alatt mászhat ki a kátyúból. Segítséggel az idő felezhető.
8-9	Ugyan az mint az előbb, csak most nyakig merült el a szerencsétlen. A menekülés 4k10 körig tart. Figyelem! Nehézvértben (mellvértnél nehezebb)az idő a négyszeresére nő!
10	Ez halálos csapda. Az áldozat tegyen Ügyességpróbát, hogy meg tud-e kapaszkodni valamiben; ha igen, akkor – és csakis akkor! – kihúzhatja magát sikeres Erőpróbával. E próbát annyi büntetéssel dobja, mint amennyi a rajta levő páncél SFÉ-je. Sikertelenség esetén annyi percig tarhatja magát, amennyi az ereje mínusz a páncél SFÉ-je. Ez idő alatt csak külső segítséggel menekülhet. Ha semmi sem sikerül, a karaktertől elbúcsúzhatunk.

A társaság bárd, pap, palovag és varázsló tagjai, valamint az Alapfokú legendaismerettel rendelkezők (Hacsak nem nagyon speciális a származási helyük) az előtörténetet ismerhetik Endora haláláig. A kalandozókpapés paplovag tagjai a múmia megtalálásakor nagy valószínűséggel felismerik Endorát a leírások alapján: magas nő, szikár, sovány testtel. Arca oly mély gonoszságot és bölcsességet sugároz, mely megrémíti a közönséges halandót. A bal kezén hat ujj nőtt, amiben kiválasztottságának jelét látta...

Endora nagy hatalmú papnő volt, múmiájának elpusztítása nemes és hősi cselekedet. Ebből is kitetszik, hogy a KM-nek célszerű olyan társaságot összeállítania, amely Orwella híveinek elpusztítását mindennél előbbrevalónak tartja.

11. A kaland vége



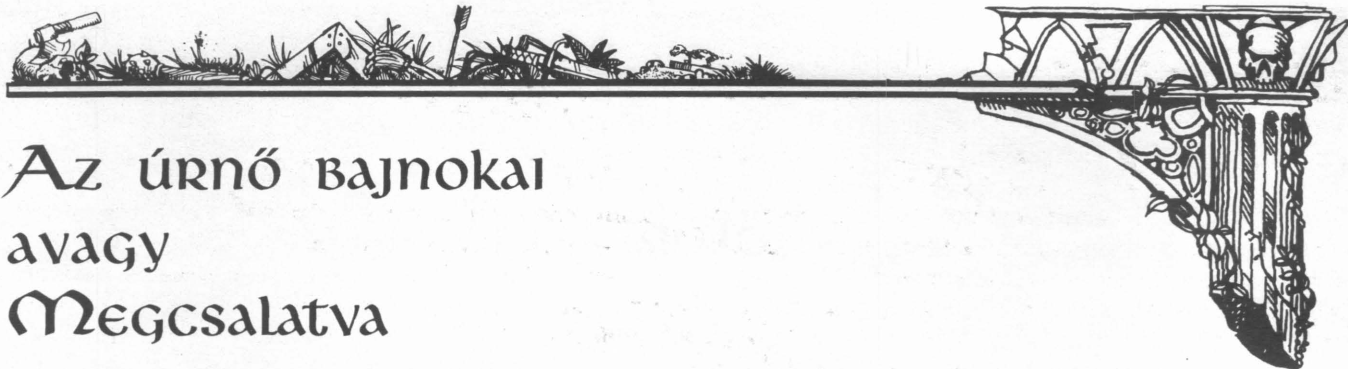
A győztes, de megfáradt társaság visszatérhet a faluba. Ha Eulália elesne, a kiszabadított foglyok vezetik vissza a csapatot. Ott óriási ünneplések után (mindenki tiszteletbeli láplakó lesz), engedik útjukra a kalandozókat. Eulália – talán némelyek nagy megkönnyebülésére – nem tart a csapattal, mert úgy dönt, mégis a láp az ő igazi otthona, kötelessége tehát megvédeni lakóit. A kalandozók, Abdul és Golinor eseménytelen út után elérik a lápvidék délnyugati peremén álló fogadót. Rövid pihenés után innét indulhatnak tovább – új kalandok felé.

A kalandért javasolt TP mennyisége személyenként 160, továbbá az egyéni ötletekért és a jó szerepjátékért a KM belátása szerint 1-100 pontot adhat.



Az úrnő bajnokai
avagy
megcsalatva

M.A.G.U.S.
versenymodul
3. Tapasztalati Szintű karaktereknek



Az úrnő bajnokai avagy Megcsalatva

M.A.G.U.S versenymodul
3. Tapasztalati Szintű Karaktereknek

Információk a KM-nek

Az *Úrnő bajnokai* címet viselő kalandmodult a Rúna-táborban sokan megismerhették már. Az alábbiakban ennek kissé „enyhébb", könnyebben teljesíthető formáját adjuk közre – emlékül a jelen voltak, kihívásként a távol maradottak számára. A kaland meglehetősen kemény diónak bizonyult a versenyen, a csapatok alig húsz százaléka játszotta végig sikeresen.

A modul elsődleges célja volt, hogy a játékosok ötletességét, találékonyságát, játékban szerzett tapasztalatait és rendszerismeretét minél keményebb próbára tegye – ezért a kaland sokkal veszélyesebb, „sűrűbb" a megszokott ynevi történeteknél. Sok szempontból olyan, mintha 1-2 Tapasztalati Szinttel magasabban járó karakterek számára íródott volna – az ellenfél erőfölényét a karakterek így kénytelenek voltak ötletekkel pótolni. Ez persze nem jelenti azt, hogy az NJK-k és a szörnyek nem próbálnak meg túljárni a játékosok eszén, így a KM-nek is minden leleményességére szüksége lehet ahhoz, hogy olyan különleges helyzetekben, melyek nem kerültek pontos leírásra a kalandban, feltalálja magát.

A harcértékekre, szörnyekre, kincsekre és Tapasztalati Pontokra vonatkozó aranyszabály ez esetben kétszeresen érvényes, hisz a kaland célja már nem a legjobb játékosok kiválasztása, hanem a szórakoztatás. A KM tehát nyugodt szívvel könnyíthet a kalandozókra váró akadályokon, ha úgy érzi, játékosai számára túl kegyetlen a leírt modul. Javasoljuk, a kalandot ne 3., inkább 4. vagy 5. Tapasztalati Szintű karakterek játsszák, a siker ugyanis ebben az esetben szinte bizonyos; ilyen feltételekkel a modul már nem okvetlenül halálcsapda. Persze azok, akik kíváncsiak a verseny hangulatára, és szívesen próbára tennék saját képességeiket, megkísérelhetik végigjátszani a modult a II. Mellékletben szereplő karakterekkel.

A történetben szereplő NJK-k, szörnyek harci értékei összegyűjtve a kaland végén találhatók, a térképekkel együtt.

Jó vadászatot!





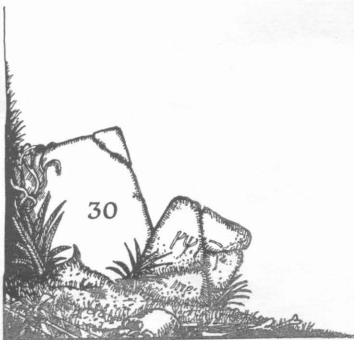
Előtörténet

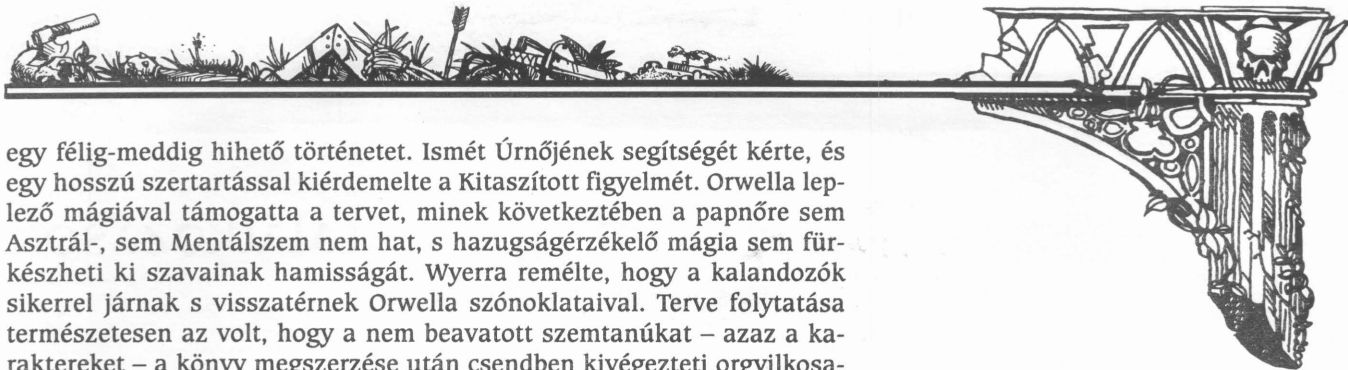


A történetünk egy Eriontól másfél napi járóföldre álló, titkos szentélyben kezdődik.

A sűrű erdőben megbúvó, viszonylag új épület Orwella, a Kitaszított temploma, ura a szép Wyerra Tanglan, az istennő egyik legfiatalabb főpapja. Wyerra, ki egyaránt jártas a papi és a boszorkánymágia több területén, már több éve vágyott arra, hogy kiérdemelje úrnőjének, Orwellának különleges figyelmét. A Pyarron szerinti 3691. esztendőben – a kaland ideje előtt három évvel – Wyerra megtudta, hogyan szerezhetne oly érdemeket istennője szolgálatában, melyek segítségével hatalma megtöbbszöröződne. Az erioni Hercegi Könyvtárban, ősi tekercsek tanulmányozása során bukkant rá egy ismeretlen szerző által papírra vetett munkára, mely kyr nyelven íródott, s a Birodalom bukásának történetét beszélte el. A szöveg – minden bizonnyal másolat – korántsem volt teljesnek mondható, Wyerra mégis élete egyik legnagyobb lehetőségéhez jutott általa. Az ősi sorok beszámoltak egy kötetről, mely az Örök Háború alatt az Elsődleges Anyagi Síkon tartózkodó Orwella tizenhárom, papnőihez intézett szónoklatát tartalmazta. Wyerra rögvest kutatómunkába kezdett, minden lehetséges forrást felhasznált a könyv eredetijének, netalán másolatainak meglelésére. Három éven át járta Ynevet, irányította a templom beavatottjainak tevékenységét, s a csoport emberfeletti erőfeszítése végül meghozta gyümölcsét: a papnő kiderítette, hogy a kötet – melynek címe a kyrek nyelvén *Ar Santery Neglata* vagyis az Éjközép Sötétjének Bölcsessége – az Elátkozott Vidéken található. Az isteni eredetű írást Orwella papnői helyezték biztonságba, miután több másolatot is készítettek róla. A másolatok sorsa bizonytalannak tűnt, az eredeti mű helye azonban – a tekercsek, fóliánsok szerint – nem változott. Wyerra segítségül fordult magához Orwellához is, aki transzban feltett kérdésére megerősítette, hogy a kötet még régi helyén található.

Ez a hely Orwella szentélye, egy templom a hajdanvolt Rualan tartomány peremén. A többezer eltelt esztendő minden bizonnyal megviselte, a falai közt elrejtett kötet hatalma azonban nyilván megóvta a teljes pusztulástól... Orwella papnőjét a szerencse is megsegítette: Eriontól nem messze rendje talált egy kyr eredetű térkaput, mely Rualanra nyílt, viszonylag közel a keresett szentélyhez. Wyerra, mivel most már minden szükséges információ a rendelkezésére állt, továbbá az Elátkozott Vidék felé is megtalálta a rövid utat, összeállított egy tizenhárom főből álló csapatot a könyv megszerzésére – bízott övéi erejében. Tévedett. Az Orwella-papnőkből, harcosokból és boszorkánymesterekből verbuvált különítmény egy tagja sem tért vissza. Hogy az Elátkozott Vidék, avagy a szentély őrei végeztek-e velük, sosem derült ki. Wyerra komoly problémával volt kénytelen szembenézni. Legtapasztaltabb, legmegbízhatóbb emberei vesztek ott az Elátkozott Vidéken, így a következő csapat csak két-három év elteltével indulhatott volna útnak. Wyerra maga nem hagyhatta el hosszabb időre templomát. Végül úgy döntött, Erionban keres segítséget – néhány pénzért mindenre kapható kalandort. Tudta, semmiképp sem tárhatja eléjük a küldetés valódi célját, ezért kiagyalt





egy félig-meddig hihető történetet. Ismét Úrnőjének segítségét kérte, és egy hosszú szertartással kiérdemelte a Kitaszított figyelmét. Orwella leplező mágiával támogatta a tervet, minek következtében a papnőre sem Asztrál-, sem Mentálszem nem hat, s hazugságérzékelő mágia sem fürkészheti ki szavainak hamisságát. Wyerra remélte, hogy a kalandozók sikerrel járnak s visszatérnek Orwella szónoklataival. Terve folytatása természetesen az volt, hogy a nem beavatott szemtanúkat – azaz a karaktereket – a könyv megszerzése után csendben kivégezteti orgyilkosaival.

A kaland Erionban veszi kezdetét, ahol Wyerra, a gyönyörű, segítségre szoruló hölgy vitéz kalandozókat keres egy veszedelmes feladat végrehajtására...



1. Erioni típusú találkozások



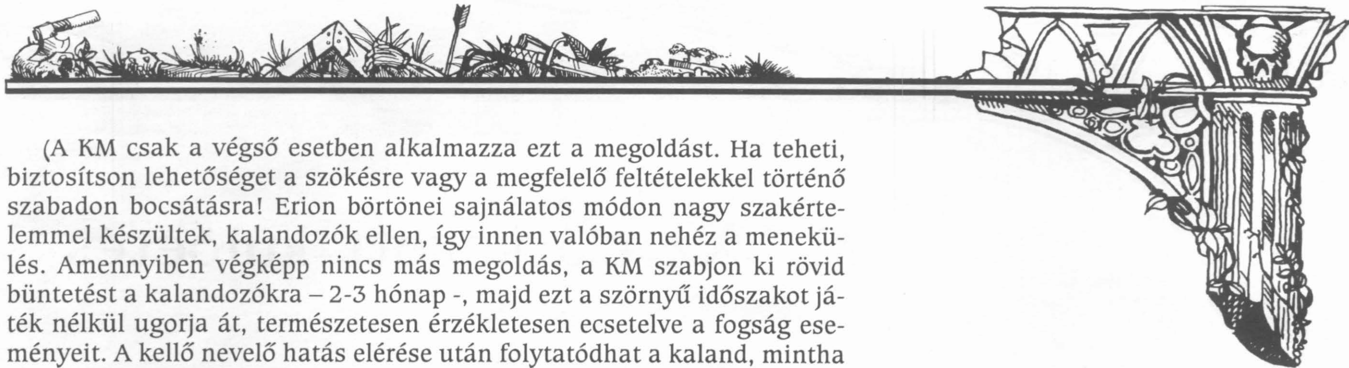
A kaland előtt egy héttel Torozon híres Tavernájában tűz ütött ki, a közkedvelt épület kisebb javításra szorul. Emiatt a kalandozók egy másik jó nevű fogadóban, az *Ezüst Félhold*ban kénytelenek megszállni.

Kellemes hely ez is. A földszinti nagyterem sarkában, az ablaknak vetve hátát, rekedt hangú bárd énekel, dalait lanttal kíséri. nagyobb asztallal, kényelmesnek csak jóakarattal nevezhető székekkel, hatalmas pulttal várja a helyiség a vendégeket. Az épület első emeletén találhatjuk a kiadó szobákat, szám szerint 10 két-, 4 három- és 2 négyszemélyest. A fogadó meglehetősen nyugodtnak mondható, egészen addig a pillanatig, míg négy helyi férfi – láthatóan egy másik fogadóban már felöntöttek a garatra -, be nem lép az ajtón.

A sors pont kalandozóink asztalához vezeti őket, itt az erioni polgárság négy jeles képviselője vérlázító kötözködésbe kezd. Inkább csak nagyhangúak, verekedést semmiképp sem kezdeményeznek. Előfordulhat, hogy kiloccsantják a kalandozók borát, megjegyzéseket tesznek a karakterek őseire, ruházkodására stb. A fickók erioni akcentussal beszélik a közös nyelvet. A helyi divatnak megfelelő szürke, mélykék és fekete ruhákat viselnek. Fegyvereik díszes tőrök, melyeket nem húznak elő, csak akkor, mikor életüket komoly veszélyben érzik.

Ez a karakterek első próbája. A négy jeles vendég erioni polgár, a város őrei tehát kötelesek fellépni az érdekükben, amennyiben komolyabb sérülést szenvednek el. A karakterek csak békés eszközökkel szabadulhatnak meg a bajkeverőktől – persze egy-két pofon vagy balhorog nem számít bűntettnek egy fogadó falai között. Amennyiben a polgárok többé-kevésbé sértetlenül vészelik át a pimaszkodást, nincs semmi gond: a nagyterem nyugalma egy fertályóra múltán helyreáll. Ha azonban a karakterek elkövették azt a hibát, hogy fegyvert rántottak, látványos mágiát használtak, vagy félholtra verték a szerencsétlen polgárokat, egy-két percen belül megérkezik a városi őrség néhány katonája. Felszólítják a kalandozókat, tegyék le a fegyvert, és kövessék őket. Ha a karakterek lehiggadnak, megadják magukat, némi meggyőző magyarázkodás és fejenként 15 arany leszurkolása után szabadon távozhatnak. Hibáikat csak azzal tetézhetik, ha a városőrökkel is harcot kezdeményeznek. Ennek az ütközetnek szinte bizonyosan a karakterek lesznek a vesztesei, mivel az őrök száma – akárhány hullik is el a kalandozók csapásai alatt – egyre nőni fog, a csatazaj pedig *mindenünnen* vonzza az erioni zsoldosokat. Ha a küzdelemben 7-8 zsoldos elesik, néhány kör múltán egy varázsló is a fogadóhoz ér. Szintén a város alkalmazásában áll, bizonyítva, hogy az őrség valóban felkészült az elszabadult kalandozók megfékezésére. Ezek az erők minden bizonnyal elégségesek az öt karakter ártalmatlanná tételéhez. A foglyul ejtett vagy ájult karakterek szigorúan őrzött cellában térnek magukhoz, ahonnét fegyvertelenül, minden külső segítség nélkül nem juthatnak ki. A papok Szent Szimbólumait elveszik, a feltételezhetően mágiahasználók kezét szorosan a falhoz bilincselik. *Akinek* zónáját a városi varázsló érzékeli – tehát *a kalandozó* varázslónak, – száját betömik. Ezt hívják nagyon rövid kalandnak.





(A KM csak a végső esetben alkalmazza ezt a megoldást. Ha teheti, biztosítson lehetőséget a szökésre vagy a megfelelő feltételekkel történő szabadon bocsátásra! Erion börtönei sajnálatos módon nagy szakértelemmel készültek, kalandozók ellen, így innen valóban nehéz a menekülés. Amennyiben végképp nincs más megoldás, a KM szabjon ki rövid büntetést a kalandozókra – 2-3 hónap -, majd ezt a szörnyű időszakot játék nélkül ugorja át, természetesen érzékletesen ecsetelve a fogság eseményeit. A kellő nevelő hatás elérése után folytatódhat a kaland, mintha a fogadóban minden az elvárásoknak megfelelően történt volna.)

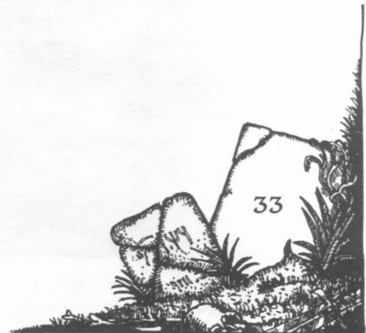
Ha a nyugalom és béke így vagy úgy helyreállt, a kalandozók alig egy órát tölthetnek egyedül a fogadóban, máris újabb látogatójuk érkezik.

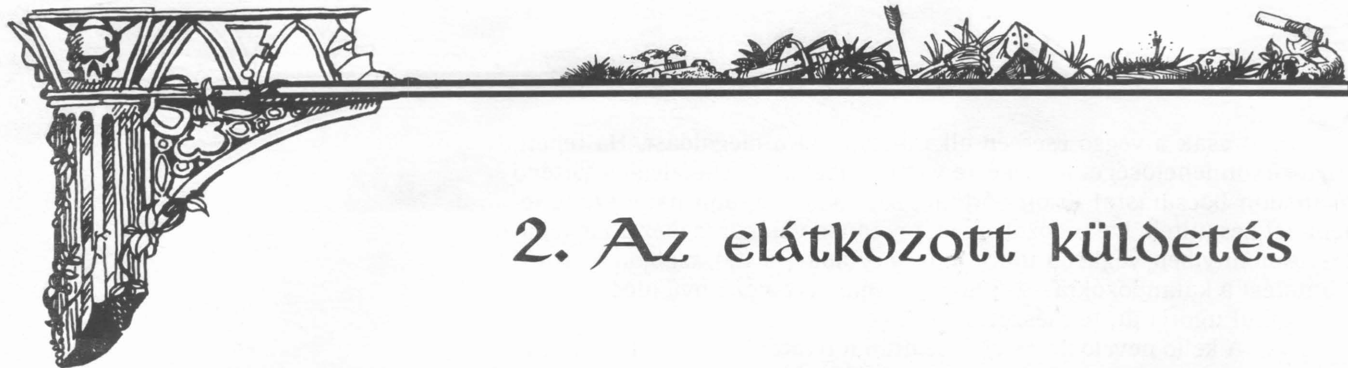
KM! A karakterek nem mehetnek fel előbb a szobájukba, akkor nem lennének jelen Wyerra érkezésekor. Ezért találj ki valamit, ami mindenképp lenn tartja őket – például még nem készült el megrendelt vacsorájuk a csetepaté miatt, stb.



Wyerra tehát megérkezik, nyomában egy férfi kísérővel. A papnő gyönyörű bársonyruhát visel, mely kiemeli alakjának szépségét, hideg kék színével mégis inkább tartózkodó. A ruha fölé sötét utazóköpeny borul, melynek csuklyáját a nő – hatásvadász módon, tökéletes érzékkel – belépés után a legmegfelelőbb pillanatban veti hátra. Csillogó fekete haja vállára omlik, több vendég szívét dobogtatva meg. Mögötte láncinget viselő kísérő lépdel; messziről látszik, a hölgy testőre az illető, szolga csupán. A kettős határozatlanul közelít a kalandozók asztala felé – köröskörül oly nagy a csend, hogy még a légyszárnyak zizzenését is tisztán hallani. Wyerra illendően köszönti a karaktereket, majd beszélni kezd. Lerí róla, sohasem bérelt még zsoldosokat, idegen számára a fogadó közönsége, hangulata. Minden döntést kívánó válasz előtt bátortalanul testőrére pillant, s csak akkor felel, ha a harcos biccentésével egyetértését fejezte ki. A színjáték tökéletes. A papnő Endelene (ejtsd Indelin) Ti'Loasol néven, erioni nemeshölgyként mutatkozik be. Elmondja, hogy bátyját ismeretlen kór támadta meg, még a papok gyógyító igéi sem segítettek rajta. Ő maga jártas egy kissé a mágikus tudományokban, és szeretett bátyjáért mindenre kész. Hosszú kutatás után egy könyv létezése jutott tudomására, melynek használatával meg tudná gyógyítani testvérét. A kötet viszont egy erdei szentély oltárán van, ahová ő egyedül nem juthat el, mert az út nagyon veszélyes. Különös dolgokat hallott már a szentélyt övező erdőről, de a karakterek kérdéseire semmiféle pontos információt nem tud – nem akar – adni. Az Elátkozott Vidéket esze ágában sincs megemlíteni. Folytatja a feladat ismertetését, beszél a Térkapuról is, mely a szentély közelébe juttatja a kalandozókat. Kérése csak annyi, hogy a karakterek hozzák el neki a könyvet. A kötetről sem tud pontos leírást adni, de kijelenti, semmivel sem lehet összetéveszteni. Többször is hangsúlyozza, hogy kizárólag a könyvre van szüksége, minden más talált érték a kalandozóké lehet. A könyvvel kapcsolatban figyelmezteti a társaságot, hogy ne nyissák ki a munkát, mert nem tudja pontosan, a gyógyító mágiák leírásán kívül mi található még benne. Tart attól, hogy az óvatlan kiváncsiskodók zabolátlan mágikus energiát szabadíthatnak fel, továbbá hogy a könyvet író mágiahasználó varázslatokkal védte művét, melyek a kötet kinyitásakor működésbe léphetnek. Fizetség gyanánt 250 aranyat kínál a kalandozóknak – természetesen a túlélők osztozhatnak a pénzen.

Ha a karakterek elvállalják a feladatot, a nő azt mondja, másnap reggel, napkelte után egyik szolgája várja majd őket a fogadó előtt. Elkalauzolja a társaságot a Térkapuhoz, ahol további részleteket tudhatnak meg a visszatérésről, mivel ő is ott lesz. Ezek után elköszön, majd testőrével együtt távozik. A kalandozók nyugovóra térhetnek.





2. Az elátkozott küldetés

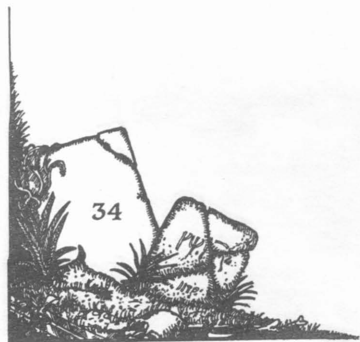
Reggel a kalandozókat valóban egy tagbaszakadt férfi várja a fogadó ajtajánál. Ti'Loasol úrnő fegyvereseként mutatkozik be, majd lóra kap – ha együtt a csapat, kezdetét veszi az utazás. A férfi meglehetősen szűkszavúnak bizonyul, a kalandozókra váró küldetés részleteit nem ismeri. Több óra megszakítás nélküli lovaglás után egy erdőbe érnek, ahol két páncélos vár rájuk. Hosszú gyaloglás veszi kezdetét vadcsapásokon, vízmosásokon át. Mikor a kalandozók már végképp azt hiszik, eltévedtek, kisebb tisztásra érnek. A tisztás egyik végében, romos, repkénnyel benőtt boltív előtt három alak áll. Egyikük maga Endelene úrnő, a másik két kísérő fegyveres testőr. A boltív láthatóan egy nagyobb épület része lehetett, mára azonban csak a falak alig térdmagasságú düledékei maradtak. Hogy az építmény mi célt szolgált, csak Wyerra tudja – az ősi kyr istenek egyikének hatalmát éltető szentély volt, de több ezer évvel ezelőtt elhagyták. A boltíven túl sötétség kavarog, senki sem láthat át a kapu túloldalára. A boltív kövein a futónövények miatt nehezen kivehető vésetek láthatók. Ha valaki tüzetesebben megvizsgálja őket – és ismeri a kyr nyelvet – a következőt olvashatja: Suno Tuara – Rualan. Ez a térkapu egykori célállomása. Az óvatosabbak már ekkor elgondolkozhatnak, vajon mindent tisztán látnak-e a küldetéssel kapcsolatban. Ha Wyerrától érdeklődnek a kapu feliratát illetően, a nő tökéletes élethűséggel mímel meglepetést, és nem tud magyarázattal szolgálni a vésetekre; kijelenti, eddig észre sem vette őket. Amennyiben tovább faggatják hogy, miként jutott tudomására a térkapu létezése és helye, Wyerra egy ismeretlen bölcs – De Mondera Grandre – nevét ismételgeti, szép és megható történetet kerekítve találkozásáról ezzel a hatalmas tudású emberrel.

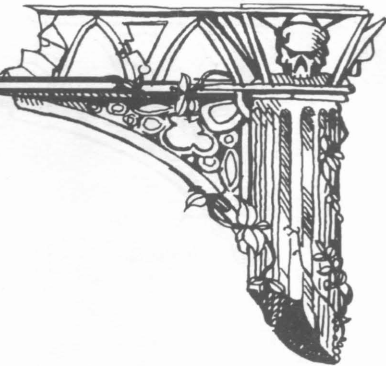


A kalandozók most már nem hátrálhatnak meg, még akkor sem, ha erős a gyanújuk, hogy az Elátkozott Vidék küldetésük célja. Wyerra bámulatos színészi képességeinek minden fortélyát latba veti, a megható könnyektől kezdve a halálba induló ártatlan nő elszántságáig.

A Kapu túloldalán félhomály, gonosz sötétség honol, semmiféle alak vagy forma nem vehető ki igazán – elszánt kalandozóknak azonban ez nem lehet akadály; a parti előbb-utóbb útra kel.

Az átjutás mindannyiukat megviseli. Mintha életerejükből lakmározna a Kaput évezredek óta nyitva tartó gonosz mágia: egy lépést tesznek meg csupán, mégis olyan fáradtnak érzik magukat, mintha egy álló napon át meneteltek volna. Akinek Állóképessége 18 és 15 között van, minden harci értékéből (KÉ, VÉ, TÉ, CÉ) 10 pontot veszít. A 12 és 14 közötti Állóképességgel rendelkezők -20-as módosítót kapnak, mozgási sebességük pedig felére csökken. A 8 és 11 közötti Állóképességgel bírók negatív módosítója -30, sebességük pedig a negyedére csökken. 8-as Állóképesség alatt a karakter, amint átjutott a Kapun, összeesik és mély álomba zuhan, melyből 12 órán át képtelenség felébreszteni. A többiek negatív módosítói is csak 12 órás megszakítás nélküli alvás után enyésznek el.



Ha a karakterek a Kapu sokkja után körülnéznek, torz, sötét fatörzsek, kusza indák és ismeretlen folyondárok, ellenséges növények, az elmúlás szagát árasztó, csenevész bokrok, fekete szirmú virágok sokaságát pillantják meg. Amennyiben valaki megkockáztatja a visszatérést a Kapun át, és nem pihente ki az előző utazás megpróbáltatásait, Állóképesség próbát kell tennie, -3-mal. Ha a próba sikertelen, meghal, ellenkező esetben ájultan zuhan át a Kapu túloldalára. Pihenés után a hatás az érkezésnél leírtakkal egyezik meg. (Megjegyzendő, hogy az átlépés ideje csak egy kör, így Képességjavítás diszciplínával a hatás enyhíthető, vagy akár meg is szüntethető. Az utazáshoz és az Elátkozott Vidék elhagyásához tartozik még, hogy a Vidék mágikus viharainak következtében néhány varázslói mágia nem a megszokott módon működik, helyesebben nagyobb energiabefektetést igényel. Ezt a varázsló csak akkor érzi meg, mikor elkezdi megidézni a varázslat igéit. A KM-nek tájékoztatnia kell, hogy mennyivel fog többe kerülni az adott varázslat – ekkor a varázsló még meggondolhatja magát, és Mana-pontjai sem vesznek el. A két érintett terület az Idő és Térmágia. A Térmágia minden varázslata kétszeres Mana-igénnyel bír. A közeli mágikus örvényekre, melyek a többletet indokolják, a varázsló felkészülhet, a távolabbiakra viszont nem, mivel lehetetlen pontosan nyomon követni mozgásukat. Az Időmágia háromszoros energiát követel, mivel a Vidék minden energiaformája az állandóság leküzdésére irányul.

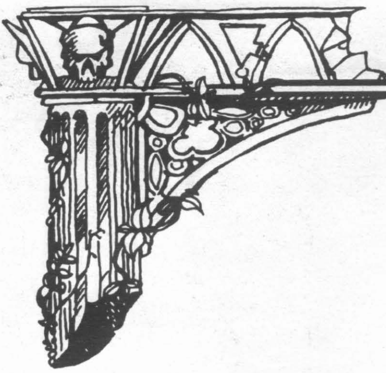
Hogy az élet még nehezebb legyen, érkezésük után alig három perc telik el, és máris megelevenedik az eddig csendben figyelő, elgyötört vadon. A fák ágai között heverő csontok az élet közelségét érzékelve megmozdulnak. Mintha több apró forgószél söpörne végig a tájon, az örvénylő levegő megemeli az emberi, állati és ki tudja, milyen eredetű csontokat. Ezek után a csontok, teljesen véletlenszerűen, lényekké állnak össze. Emberi koponya kerül egy tigrisszerű testre, gorilla-végtagok egy medvegerincre, majd minden szétesik, és a különös vajúdás folytatódik.

Két kör alatt a folyamat 5 új lény születését eredményezi. Ezek közül kettő emberi csontváz – ők rozsdás kardot ragadnak. A másik három lény maga a megtestesült förtelem. Az első „újkorában" farkas lehetett, a második egy tigrisfejű medve váza. A harmadik – minden valószínűséggel vezérdög – négy karral bír, ebből egy pár tigris–, a másik medvevégtag. A test, a fej és a lábak emberiek. (A lények tulajdonságait és értékeit lásd a kaland végén!)

A karakterek kellemes küzdelemnek néznek elébe, hiszen még semmiképp sem pihenhették ki a Kapu okozta fáradalmakat. Az élőholtak csontjait célszerű valamilyen módon véglegesen megsemmisíteni, hiszen a lények legyőzésükkor csak darabjaikra hullanak. Ha ismét élőlény kerül a közelükbe – például a kalandozók visszafelé jövet – szörnyetegekké állnak össze megint. A csontok két óra égetéssel, Elemi tűzzel vagy savval, esetleg szenteltvízzel és Szertartás varázslattal tehetők teljesen ártalmatlanná.

A karakterek, amennyiben végeztek az élőholtakkal, tovább indulhatnak szinte bármerre, mivel Wyerra pontos útirányt nem jelölt meg. Mellesleg a továbbhaladás helyett inkább pihenniük kellene – erre alkalmasnak ígérkezik az a kopár tisztás, melyre fél óra után elérnek. (Itt jegyzendő meg, hogy a kaland elején, bármerre haladnak is, mindenütt ugyanaz történik velük. Ez persze nem logikus, de nincs határozott útirányuk a kaland feléig, így sokkal egyszerűbb nem az útjukat, hanem annak eseményeit előre megtervezni. Mellesleg így egy versenyző sem





marad ki semmiféle „földi jóból" csak azért, mert csapatának szerencséje volt.

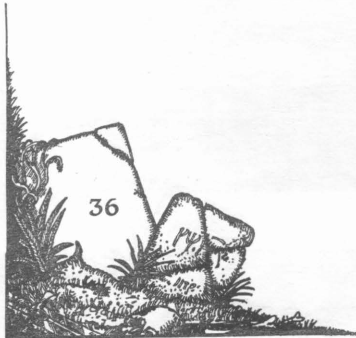
Bárhol térnek nyugovóra a kalandozók – messze úgysem távolodhatnak a Kaputól: a fáradtság 2-3 óra utazás után mindenkit legyűr, a csapat semmiképp sem haladnat tovább –, különös esemény történik azokkal, kik az Éjközép idején alszanak. (Mivel nagy valószínűséggel állítanak őröket, ez nem érinti az egész társaságot.) A Vidék ezen területe egy élőholt boszorkány felségterülete, akinek mágikus hatalma az évezredek alatt különös változáson ment keresztül. A boszorkány halálakor nem volt magas Tapasztalati Szintű – egész pontosan a 4. TSZ-en hullott el –, ám mivel teste nem sínyli meg annyira a Hatalom Italának elfogyasztását, mint életében, 10-12 adagot is elfogyaszthat belőle, azaz 32 Mana-ponttal lehetőség szerint mindig rendelkezni fog. (Lásd bővebben az élőholt boszorkány leírásánál!)

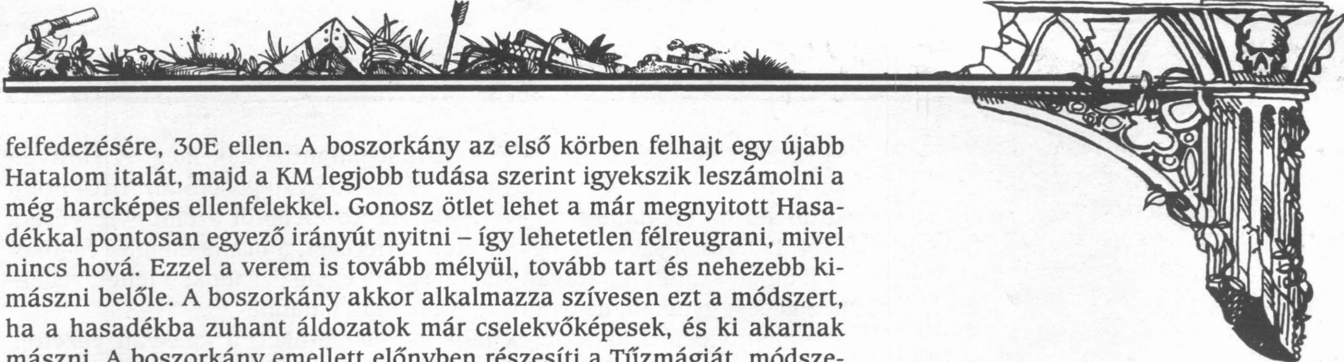


Két élőholt szolga – kik egykor fivérei voltak – kíséri a „hölgyet" barangolásai során. A boszorkány csak akkor engedi harcolni a két élőholt harcost, ha mágiája segítségével már annyira meggyengítette az ellenfelet, hogy a siker bizonyosnak látszik. Ennek oka, hogy csak a boszorkánymágiához ért, így nem tudná újra mozgatni az élőholt testeket. A boszorkány 12 Hatalom Italát hordoz magánál, ennyiszer nyerheti vissza Mana-pontjait. Amennyiben igazán súlyos bajba kerül, s kifogyott az Italból, felhasználja Talizmánját is, amellyel szintén 32 Mana-pontot nyerhet. Bár élőholt, meglehetősen óvatos: ha a 12. Hatalom Italát is felhasználja, ennek Mana-pontjaiból Eltűnést varázsol, s nem zaklatja többé a karaktereket. Az alvó társaságot legszívesebben megölné, de ha látja, hogy nem győzhet, megelégszik azzal is, ha elkergeti őket területéről. Először Rémálom varázslatot alkalmaz (15E) a társaság harcosnak, fegyveresnek látszó tagjain. Ezt 100 méter távolságból, rejtőzködve teszi. Minden egyes Rémálom 29 Mana-pontját emészti fel, így egy varázslat egy Hatalom Italába kerül.

A varázslatok között két kör telik el – ez az idő szolgál az ivásra. Az őrködő karakter csak azt veheti észre, hogy alvó társai közül azok, akik nem álltak ellent a mágiának (csak a statikus Pszi-pajzs számít, hisz a kalandozók alszanak!), ide-oda forgolódnak, csapkodnak, nyugtalan az álmuk. Később – 20-30 perc múltán – a varázslat áldozatai már az álom kellős közepén vergődnek: testük verejtékben fürdik, kiabálnak, szenvednek, de fel nem ébredhetnek. A boszorkány azért szereti ezt a varázslatot, mert nem leleplezódik le – ki ne halott volna már az Elátkozott Vidék rémálmokat keltő kipárolgásairól? Azok, akiken a mágia hatástalannak bizonyult, semmit sem érezhettek a boszorkány tevékenységéből, mivel alszanak. A boszorkány viszont tudja, kin maradt hatástalan a mágia. Ekkor más, látványosabb – tehát leleplezhető – eszközökhöz folyamodik. Biztos, ami biztos, alkalmaz egy Észlelhetetlenséget (8E) és a tábor felé indul. Amint 20 méterre megközelíti, megpróbál egy olyan egyenest találni, mellyel a Rémálom nélkül alvók közül minél többen összeköthetők. Ha ez sikerül, Hasadékot nyit az egyenes mentén. Az alvók természetesen nem jogosultak Ügyesség- és Gyorsaságpróbára; a sebzés sem 3k6 Sp lesz – mivel nem tompíthatják az esést – hanem 6k6 Sp.

Az álmukból felvert karakterek 3 kör alatt térnek teljesen magukhoz a zuhanás után, így 7 körük marad a verem elhagyására az összezáródás előtt. Az őr erre már mindenképp felfigyel. A boszorkány ezért Füstidézéshez folyamodik, amivel három kör haladékot nyer. Így, a füstön keresztül, az Észlelhetetlenség hatása alatt felfedezhetetlen; a karakter csak kifejezett kérésére dobhat Mágiaellenállást a boszorkány





felfedezésére, 30E ellen. A boszorkány az első körben felhajt egy újabb Hatalom italát, majd a KM legjobb tudása szerint igyekszik leszámolni a még harcképes ellenfelekkel. Gonosz ötlet lehet a már megnyitott Hasadékkal pontosan egyező irányút nyitni – így lehetetlen félreugrani, mivel nincs hová. Ezzel a verem is tovább mélyül, tovább tart és nehezebb kimászni belőle. A boszorkány akkor alkalmazza szívesen ezt a módszert, ha a hasadékba zuhant áldozatok már cselekvőképesek, és ki akarnak mászni. A boszorkány emellett előnyben részesíti a Tűzmágiát, módszeresen mészárolva ellenfeleit.

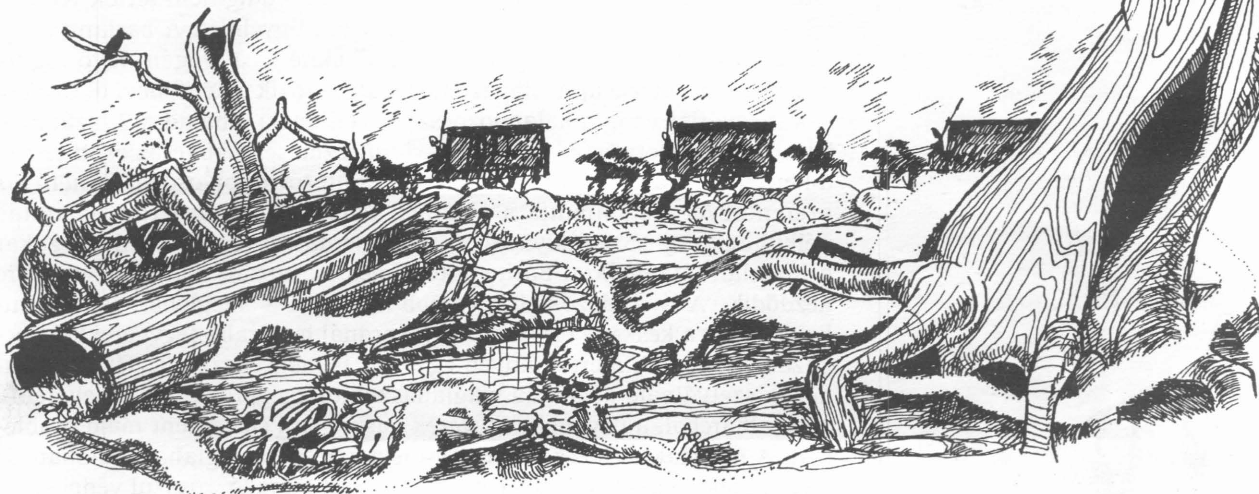
Ha a karakterek közül már csak kevesen élnek, s azok is gyengék, szabadjára engedi élőholt fivéreit, akik befejezik a boszorkány véres művét. A fentiekből kitetszik: a karaktereknek kevés az esélyük a túlélésre, jobban teszik, ha menekülnek. A táborhelytől 200 méterre kell eljutniuk, a boszorkány csak addig üldözi őket.

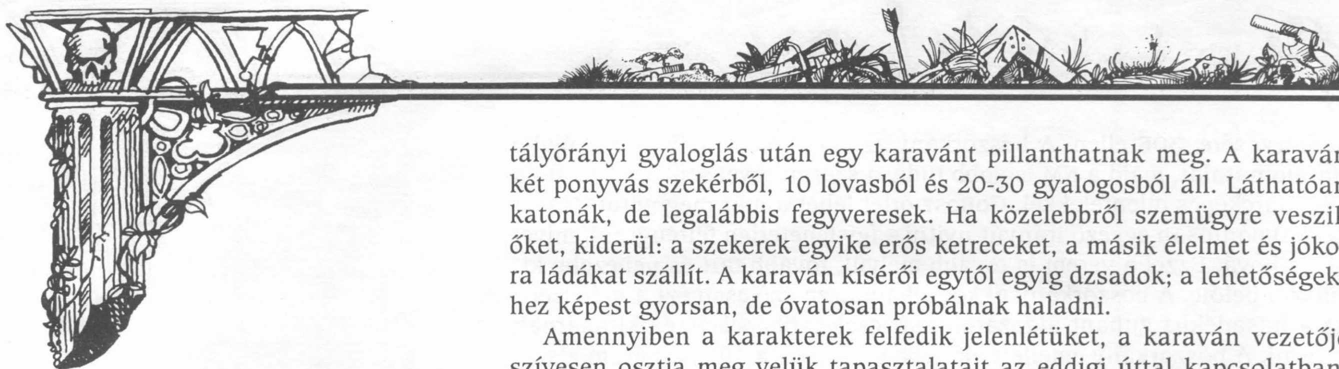
KM! A versenyen a legtöbb csapat ennél az epizódnál, az élőholt boszorkánynál esett ki. Érdemes – különösen kezdő játékosok esetén – óvatosan bánni az élőholt mágiájával, mert a boszorkány valóban halálos ellenfél. Érdemes a mágiahasználat mértékét a következőképp korlátozni: a boszorkány, miután varázsolt, újabb Mana-pontokért ismét elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ez egy kör. A következő körben szervezete az Ital hatása alá kerül, minek következtében semmit sem cselekedhet. Így varázsolni csak a 3. körben lesz képes, ha előtte Hatalom Italát kellett fogyasztania. Ez a haladék esélyt biztosít a kalandozóknak az eredményes ellentámadásra.

Ha a kalandozók szerencsésen túlestek a tisztáson töltött pihenésen, továbbindulhatnak, vagy megint megkockáztathatják az alvást. A boszorkány 4 órával lepihenésük után érkezett, így ennyit alhattak. Ez kevés a Kapu okozta fáradtság elűzésére – a módosítók nem változtak -, de lehetővé teszi a további akciókat. Mégis célszerűbb lenne aludniuk, de ezt a kalandozók nem feltétlenül gondolják így. Az újabb alvási ciklus mindazonáltal zavartalan lesz – kár, hogy a karakterek ezt sem tudhatják bizonyosan, ezért nagy valószínűséggel a további kutatás mellett döntenek.

Céltalan bolyongásuk közben különös zajokra – recsegés, csikorgás, csörgés és bőgés – lesznek figyelmesek. Érzékélesítéssel akár beszédfoszlányokat is hallhatnak. Ha elindulnak a hangok irányába, alig fer-







tályórányi gyaloglás után egy karavánt pillanthatnak meg. A karaván két ponyvás szekérből, 10 lovasból és 20-30 gyalogosból áll. Láthatóan katonák, de legalábbis fegyveresek. Ha közelebbről szemügyre veszik őket, kiderül: a szekerek egyike erős ketreceket, a másik élelmet és jókora ládákat szállít. A karaván kísérői egytől egyig dzsadok; a lehetőségekhez képest gyorsan, de óvatosan próbálnak haladni.

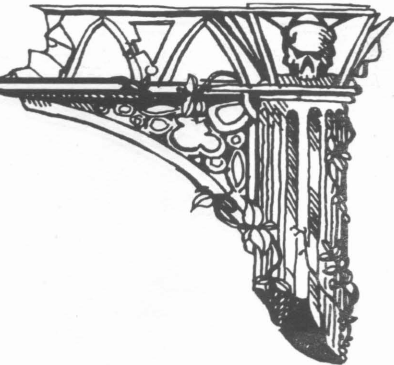
Amennyiben a karakterek felfedik jelenlétüket, a karaván vezetője szívesen osztja meg velük tapasztalatait az eddigi úttal kapcsolatban. Beszél a Vidék furcsaságairól és arról is, hogy ötven emberéből miért csak huszonheten maradtak (A történet pontos kiagyalása a KM feladata, lényeg, hogy a fele sem igaz, a dzsad mindent túldramatizál. Hősöknek állítja be övéit, az egyszerű ellenfelekről is olyan képet fest, aminek hallatán a kalandozókat szívroham kerülgeti.) Ezek után rátér útjuk céljára is: állatokat, növényeket gyűjtenek az Elátkozott Vidéken. (Ha a kalandozók még mindig nem jöttek volna rá, hol is járnak, itt az alkalom.) A dzsad megtudakolja a kalandozók úti célját is. Ha a karakterek megemlítik a keresett szentélyt, a dzsad ravasz tekintete különös fénnyel csillan meg. Ajka számító mosolyra húzódik, majd a következőket mondja: egyik embere látta a szentélyt, akár a kalandozókkal is küldené, hogy odavezesse őket, de mindennek ára van. A karaván már szinte minden feladatát teljesítette, de hat ember odaveszett, mikor két querdát akartak befogni. A szörnyek alig egy órányira innen, egy barlangban vertek tanyát. Oda kellene eljutniuk a kalandozóknak, élve elfogniuk a két fenevadat – értük cserébe a karaván átadja azt a bizonyos személyt a kalandozók vezetőjének.

A kalandozók nem sok engedményt préselhetnek ki a dzsadból: a karavánvezetőnek két querda kell. A karaktereknek tehát nincs sok választásuk – vagy a környéken bolyonganak még egy darabig, bízva szerencséjükben, vagy vállalják a vadászatot. Ez utóbbi megoldás lényegesen kedvezőbb, erről a KM is meggyőződhet, ha szemügyre veszi a Vidék eseményeivel kapcsolatos táblázatot (lásd később). Következzék hát a querda-vadászat!

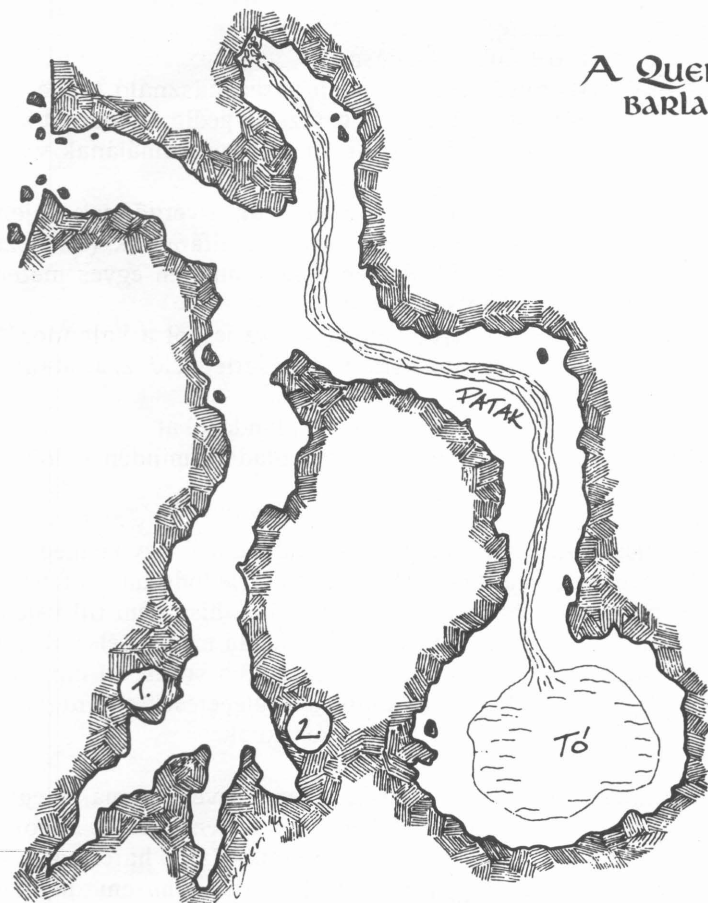
A dzsad jelezte helyen valóban könnyen meglelhető barlangnyílás tátong, akár ketten is elférnek egymás mellett belépéskor. Bent csak az első 10-20 lábnyi szakaszt világítja meg a kívülről beszűrődő gyenge fény, a barlang folytatása teljes sötétségbe vész. A kalandozók fáklyát gyújthatnak, de ezzel – ha szagukkal és neszeikkel eddig nem tették volna – mindenképp felhívják magukra a ragadozók figyelmét. A barlang alaprajza nagyon egyszerű (lásd a térképeknél), a végén lévő egyre keskenyedő folyosó apró elágazódásaiban rejtőzik a két fenevad. Gondosan megvárják, míg a kalandozócsapat első tagja elhalad a 2. számmal jelzett nyílás előtt, majd támadnak. Természetesen abban az esetben, ha a karakterek valamelyike benéz az 1. számú rövid folyosóba, és nem kis szerencsével megpillantja a sötétben rejtőző káoszebet (megvilágítás nélkül az esély 15%, fáklyával 35%), a querdák egyszerre vetik magukat a hívatlan látogatókra. Bárhogy történjék is, a szűk helyen heves harc kezdődik. A kalandozók előbb-utóbb rájönnek – meglehet, saját kárukon -, hogy a keskeny folyosón rövidkardnál hosszabb fegyverekkel kockázatos harcolni, mert könnyen egymást is megsebezhetik. Ha a kalandozók szétválnak, például a mágiahasználók megpróbálnak kikeveredni a közelharcból, a nagyobb fegyverek használata sem jelent majd problémát. A querdák természetesen nem ismerik fel a mágiahasználókat, de igyekeznek a leggyengébb – legkisebb erővel támadó, rosszul védekező – ellenfelekkel legelőször végezni, hogy legalább ők ne zavarják őket az







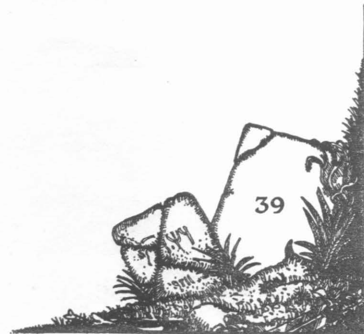
A Querdák barlangja

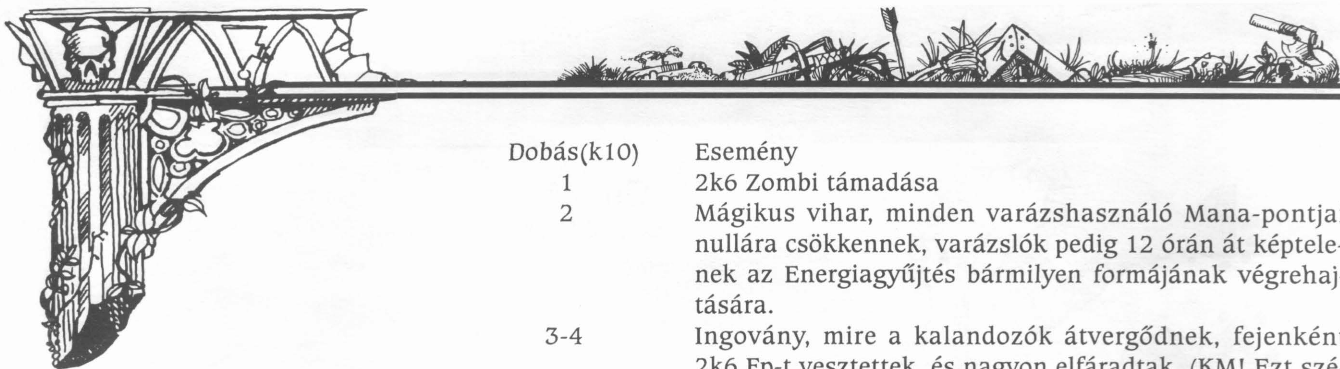


igazán veszélyes ellenséggel vívott harcban. Ez persze kedvezőtlen a mágiahasználók számára, mert ők a harcban a gyenge ellenfelek. A kalandozók dolgát tovább nehezíti, hogy élve kell elfogniuk az állatokat, így nem ejthetnek súlyos Ép sebeket, ajánlatos a „Harc az ellenfél elfogásáért" metódus szerint küzdeniük. A varázslók dolga akkor válik könnyűvé, ha már sikeresen kimenekültek a veszélyes közelharcból, mivel a querdák Asztrális és Mentális védelme meglehetősen gyenge. A foglyul ejtést célszerűbb tehát mágia segítségével véghezvinni, majd az elkábított/mentálisan irányított állatokat a dzsadokhoz szállítani.

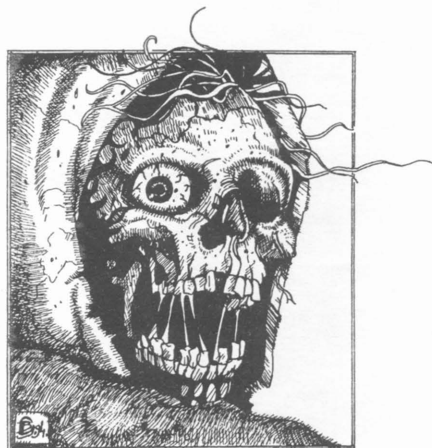
A karaván is elindult a barlang felé, hogy minél előbb ketrecbe zárhassák az állatokat, így a kalandozóknak csak 300 métert kell megtenniük a querdákkal a dzsadokig. Amennyiben a két vad elfogása sikeres volt, a karaván vezetője boldogan int egyik fegyveresének, aki elvezeti kalandozóinkat a szentélyhez. Az út megtétele félnapi gyaloglást igényel.

Abban az esetben, ha a kalandozók visszautasítják a dzsad ajánlatát a két querda elfogására, egyedül kell megtalálniuk a szentélyt. Mindazonáltal sokkal előnyösebb, ha kötélnek állnak – a karavánvezető mindent meg fog tenni, hogy így történjen. Élénk színekkel ecseteli, milyen szörnyű lehet több napon át bolyongani ezen az iszonyú tájon, stb. Mivel mégis előfordulhat, hogy a karakterek egyedül vágnak neki az útnak, az ezzel kapcsolatos történéseket alább foglaljuk össze:





Dobás(k10)	Esemény
1	2k6 Zombi támadása
2	Mágikus vihar, minden varázshasználó Mana-pontjai nullára csökkennek, varázslók pedig 12 órán át képtelenek az Energiagyűjtés bármilyen formájának végrehajtására.
3-4	Ingovány, mire a kalandozók átvergődnek, fejenként 2k6 Fp-t vesztettek, és nagyon elfáradtak. (KM! Ezt szépen add elő, küzdjenek meg minden egyes méterrel a mocsárban!)
5-6	1+k6/2 querda támadja meg lesből a kalandozókat – még visszatérhetnek az esetleg élő zsákmánnyal a dzsadhoz.
7-8	k6+1 Árny rohanja le a kalandozókat.
9-10	A kalandozók több órát haladtak minden különös esemény nélkül.



Négy dobás után a fenti táblázaton a kalandozók egyike megpillantja a szentély épületét, és a társaság végre célja felé indulhat. A fentiek természetesen csak iránymutatónak tekintendők, hisz nem túl valószínű, hogy a kalandozók a bolyongást választják. Ha mégis, célszerű a találkozásokat nem egyszerű jön-a-szörny-megölöm stílusban elmeselni; a querdák vagy az Árnyak például különös meglepetéseket tartogathatnak – lesből, szervezetten támadva – a játékosoknak.

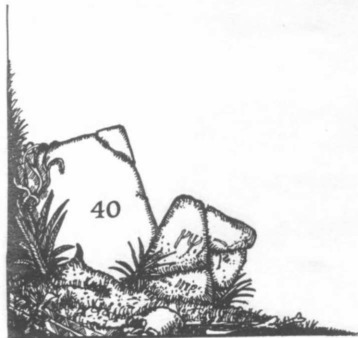
Ha a kalandozók a dzsad karavánőr vezetésével kívánják megtalálni a szentélyt, az út során semmi különös nem történik velük. Mikor az első kalandozó megpillantja a keresett épületet, a dzsad harcos meghajol s elindul karavánja után. Hogy eléri-e, a karakterek sohasem tudják meg – az Elátkozott Vidék alattomos és kiszámíthatatlan bestia.

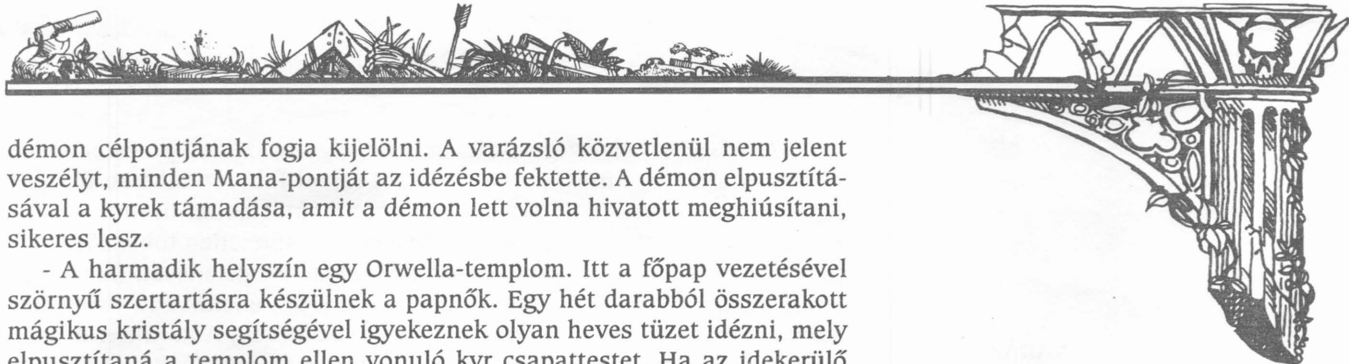
A kalandozók, bárhogy keveredtek is idáig – vezetővel vagy anélkül – most már könnyen eljuthatnak a szentélyig. Az odavezető rövid út azonban korántsem eseménytelen. Alig 30-40 méterre járhatnak az épülettől, mikor a társaság szerencsevadász tagja – tolvaj vagy bárd – talál egy hibás kristályszerkezetű, áttetsző, halványvörös drágakövet. (Ha nincs szerencsevadász, akkor boszorkány vagy tűzvarázsló, ezek hiányában valaki a harcosok közül.) A kő nem mágikus, de szépen csiszolt. A szentély felé továbbhaladva a kalandozók hirtelen kékes fényörvénybe kerülnek: az Elátkozott Vidék különös, eonokon átrepítő időforgatagainak egyike ez. Az örvény mágiája ellen ellenállásnak helye nincs, a karakterek alábuknak az idő forgatagába.

A kalandozók három helyszínre érkezhetnek a végtelennek tűnő zuhanás után. Ezek azonos időben, de különböző helyeken játszódó események. Az Örök Háború három kisebb csatájának helyszínei ezek, méghozzá azok a helyek a megfelelő időpontban, ahol a csata kimenetele eldőlt.

- Az első szín az orkok börtöne. Ha innen a kyr harcosok kiszabadulnak, komoly károkat okozva az ellenségnek belülről, megfordíthatják a csata kimenetelét.

- A második esemény egy démon megidézésének szertartása. A varázsló egyedül tartózkodik a teremben, a padlóra festett pentagramma sarkában gyertya ég. Ha az idekerülő varázsló vagy boszorkánymester rájön arra, hogy a gyertya kioltásával a megfelelő pillanatban elpusztíthatja a démont, akkor megmenekülhet, ellenkező esetben a varázsló a

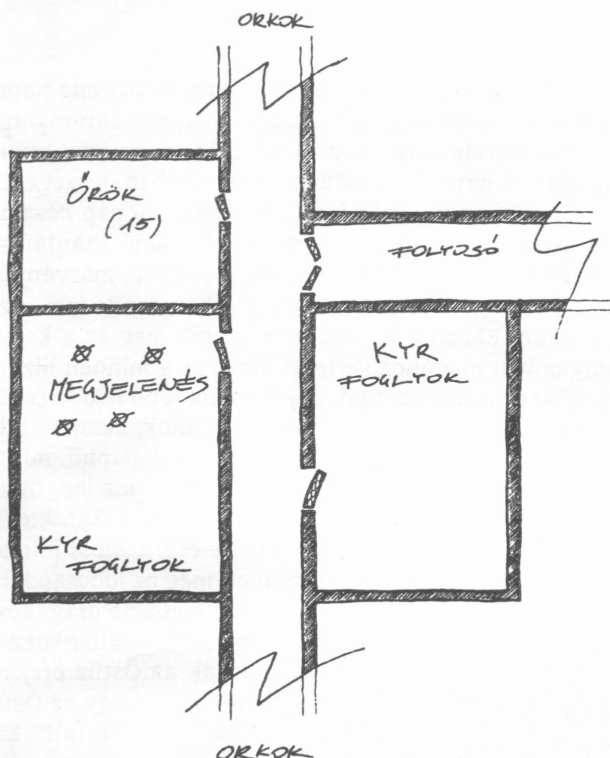




démon célpontjának fogja kijelölni. A varázsló közvetlenül nem jelent veszélyt, minden Mana-pontját az idézésbe fektette. A démon elpusztításával a kyrek támadása, amit a démon lett volna hivatott meghiúsítani, sikeres lesz.

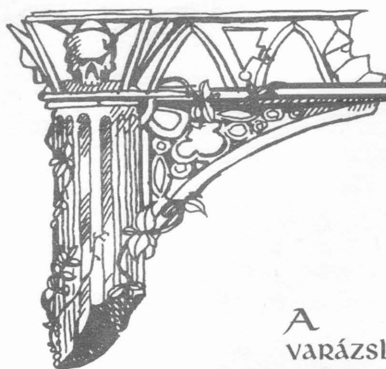
- A harmadik helyszín egy Orwella-templom. Itt a főpap vezetésével szörnyű szertartásra készülnek a papnők. Egy hét darabból összerakott mágikus kristály segítségével igyekeznek olyan heves tüzet idézni, mely elpusztítaná a templom ellen vonuló kyr csapattestet. Ha az idekerülő karakter – minden esetben az, akinél a már megtalált hibás drágakő van – meg tudja hiúsítani szertartást, a kyrek elpusztítják Orwella híveinek egyik erősségét, a templomot.

1. A harcosok az első helyszínre, egy cellába kerülnek, ahol megkötözött kyr katonák raboskodnak, legalább 50-60-an. Az ajtó éppen feltárul, orkok lépnek be, két kancsó vízzel. Tudják, hogy a falakon lógó vaskarikákhoz kötözött foglyok nem érhetik el a vizet; azt gondolták, játszanak egy kicsit. Persze nem számíthattak a karakterek érkezésére. A fegyveresek belátásuk szerint cselekedhetnek, de 5 percig (30 körig) életben kell maradniuk, méghozzá eszméletük elvesztése nélkül – különben nem juthatnak vissza saját idejükbe. Erről természetesen a kalandozók nem tudnak. Két lehetőségük van: elbújhatnak és várhatják az elkövetkezőket, vagy harcba szállhatnak a foglyok megmentéséért. Érdemes a foglyok kötelékeit elvágni, mert így ők is bekapcsolódhatnak az összecsapásba. A kyrek megaláztatottságukban és dühükben akár puszta kézzel is az orkoknak rontanak. A kalandozók adhatnak nekik fegyvereket, de ezek – ha a megadott ideig nem kapják vissza őket – ebben az időben, a Pyarron előtti 3500-as években maradnak. Ha a karakterek több ork őrt lemészárolnak, és a foglyok kiszabadulását biztosítják, a kint zajló csata a kyrek győzelmével zárulhat.



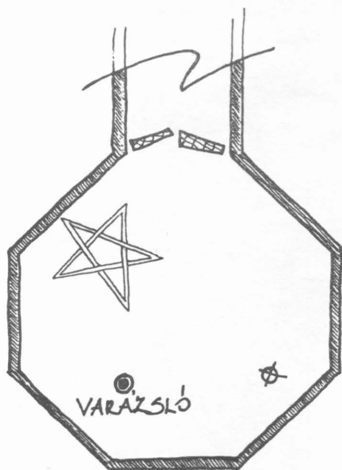
A BÖRTÖN



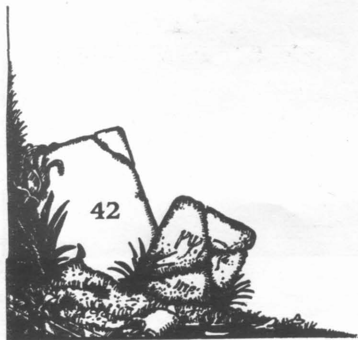


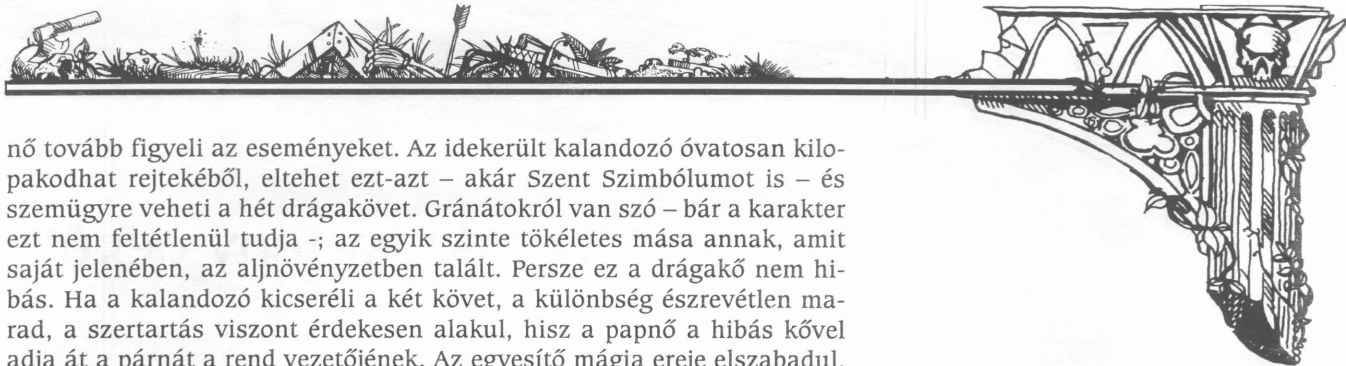
A varázsló terme

2. A második helyszínre csak varázsló vagy boszorkánymester kerülhet. A karakter egy üres, durva kövekből rakott falú terembe kerül, ahol egy feketeköpenyes alak dallamos hangon kántál holmi litániát. Előtte pentagramma látható, melyben gyertya ég. Az ismeretlen többszörös varázskörben áll, és észre sem veszi a kalandozó megjelenését. (A varázskörök egyike Kirekesztő, a másik Elemi Tűz (20E) elleni Védő varázskör. Ezeket a démon kordában tartása végett rajzolta fel.) A karakter érkezése után, a 2. perc végén a démon (egy Morquor, vagyis Tűzköpő) átjut az Elsődleges Anyagi Síkra. Ekkor kezdetét veszi a varázsló és démon közötti alkudozás, Telepátia segítségével. Ha azonban a démon vagy a varázsló észreveszi a karaktert, a varázsló felajánlja a megjelent kalandozó lelkét a démonnak. Az áldozat kapóra jön, így két legyet üthet egy csapásra. A kalandozónak ekkor két lehetősége van. Megpróbálhatja elpusztítani a démont, vagy védekező varázslatok segítségével elmenekülhet. Az idéző pentagramma köré a varázsló egy Bebörtönző varázskört is felfestett, így a démon csak tűzmágia segítségével támadhatja meg a betolakodót. Bármi történik is, ha a kalandozó az 5. perc végén eszméletén van, visszakerül saját idejébe, a szentélyhez. Persze az időutazó karakter akkor cselekszik legbölcsebben, ha eloltja a pentagrammában pislákoló gyertyát, vagy még az idézés közben hatékonyan megzavarja a varázslót. Ezzel elpusztítja a démont, vagy megakadályozza megidézését. A varázsló kimerült lesz a félbeszakadt idézés után, és nem mer megkockáztatni két meditációval – tehát védtelenül – töltött kört Energiagyűjtés céljából. Inkább a terem végében lévő ajtóhoz siet, és kapkodva távozik. Amennyiben a kalandozó követi, csak üres folyosót lát maga előtt: a varázsló eltűnt egy titkos ajtó mögött. A karakter megpróbálhatja megkeresni az ajtót, de mire végezne, visszakerül saját idejébe. Ha a démon elpusztult vagy meg sem jelent, a kyrek ezt a kisebb összecsapást is megnyerik.



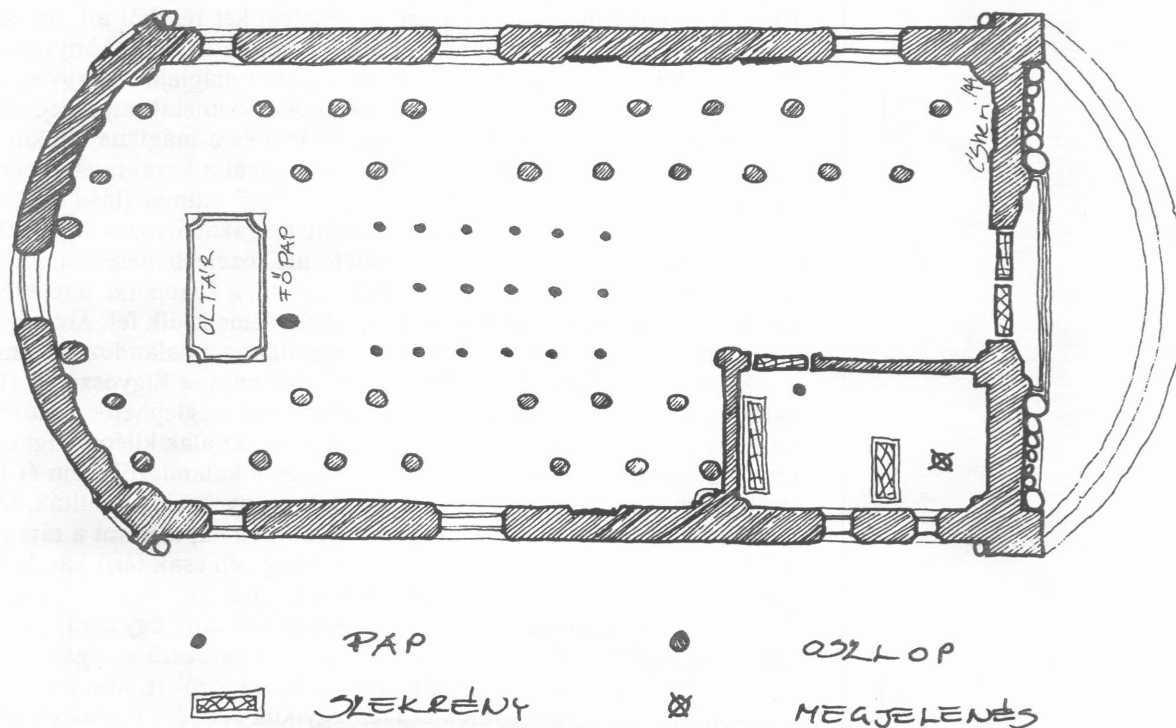
3. A harmadik helyszín a legkülönösebb. Itt Orwella papnői végeznek szertartást egy hatalmas gránitkockákból rakott csarnokban. Két oszlopsor fut végig az óriási termen, ezek nélkül a mennyezet minden bizonnyal leszakadna. A papnők hosszú fekete csuhában, leszegett fejjel állnak, a térképen jelöltnek megfelelő sorban. Csak a főpap beszél, minden bizonnyal istennőjének erejét és támogatását kérő litániát szaval. Ezenközben az oszlopcsarnok hátsó részében, az apró, márványfalú helyiségben egy sötétruhás papnő drágaköveket rendezget egy bíborszín bársonypárnán. Ebben a helyiségben jelenik meg az a kalandozó, aki a hibás drágakövet magához vette. A kis kamra minden bizonnyal a szertartások előkészítésére szolgál, egy fogason több fekete csuha lóg a falakat szegélyező polcokon Orwella-szimbólumok, ceremóniák alatt használatos füstölők, különös gyertyák láthatók. A papnő, miután a párnán mindent rendben lévőnek talált, a kamra ajtajához lép, figyeli a szertartást várja, mikor kéreti a főpap a drágaköveket. A karakter egy kőasztal mögött jelent meg, így a papnő nem vette észre. Most hangosabbá válik a csarnokban hallható szónoklat, szavait még az időcsapdába esett is érti: „Halld Úrnőnk, együtt hát a Fekete Konstelláció drágakövének hét töredéke! Fohásszal kérünk, hatalmad egyesítse a szilánkokat, hozza létre a fegyvert, mellyel szolgáid uralkodhatnak az Őstűz erején! Add, hogy elpusztíthassuk az ellenünk törő kyr kutyákat, hogy az Őstűz rőt fényében minden halandó a Te nevedet suttogja áhítattal!" Ezzel a főpap ismét érthetetlen kántálásba kezd. A márványkamra ajtajában álló pap-





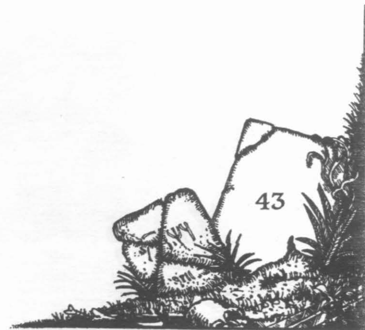
nő tovább figyeli az eseményeket. Az idekerült kalandozó óvatosan kilopakodhat rejtekéből, eltehet ezt-azt – akár Szent Szimbólumot is – és szemügyre veheti a hét drágakövet. Gránátokról van szó – bár a karakter ezt nem feltétlenül tudja -; az egyik szinte tökéletes mása annak, amit saját jelenében, az aljnövényzetben talált. Persze ez a drágakő nem hibás. Ha a kalandozó kicseréli a két követ, a különbség észrevétlen marad, a szertartás viszont érdekesen alakul, hisz a papnő a hibás kővel adja át a párnát a rend vezetőjének. Az egyesítő mágia ereje elszabadul, hatalmas robbanás rázza meg a templomot, s az Orwella-papnők zömével végez. A kis márványkamra sértetlenül vészeli át a megrázkódtatást, hisz elég messze esik az oltártól. A papnőnek a kalandozó érkezése utáni 4. percben kell az oltárhoz vinnie a párnát, a robbanás ezután 4 körrel következik be. Amennyiben a kalandozó észrevétlenül végre tudja hajtani a cserét, komoly csapást mér Orwella híveire: az újraegyesített kő nélkül a templomra támadó kyr harcosokat semmi sem állíthatja meg. Erre a helyszínre is igaz, hogy a karakternek csak 5 percet kell a múltban töltenie, utána – ha eszméletén van – visszakerül a szentélyhez, saját idejébe.

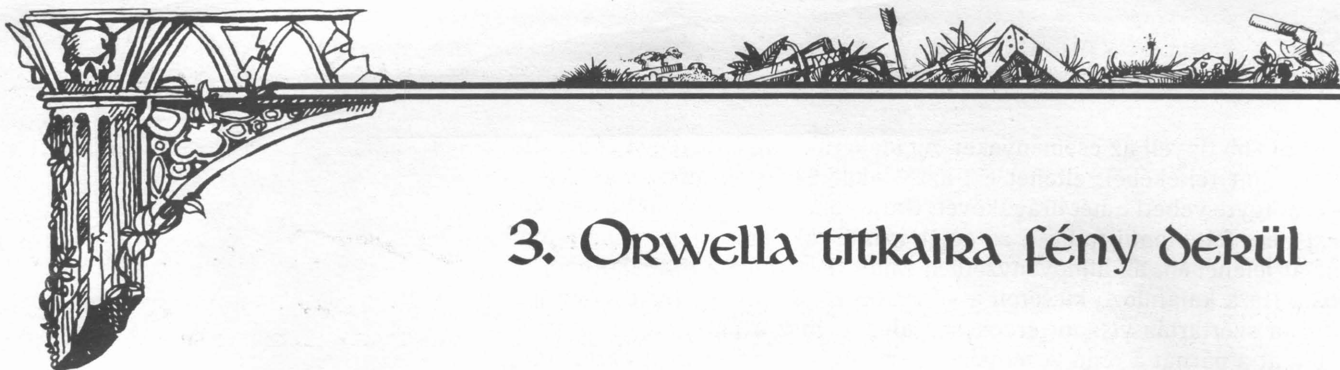
A templom



A kis összecsapások kimenetele természetesen semmit sem változtat a történelem folyásán, mégis jó érzés lehet úgy visszatérni a megtépázott Elátkozott Vidékre, hogy a karakterek tudják, segítettek Orwella legyőzésében. (Persze alakulhatnak másképp is az események, ha a társaságban akad Orwella-hívő, aki nem a kyrek javára cselekszik!)

A karakterek tehát – kedvező esetben – egyszerre kerülnek vissza a szentély elé. Elregélhetik egymásnak a velük történteket, de útjukat előbb-utóbb folytatniuk kell.





3. Orwella titkaira fény derül

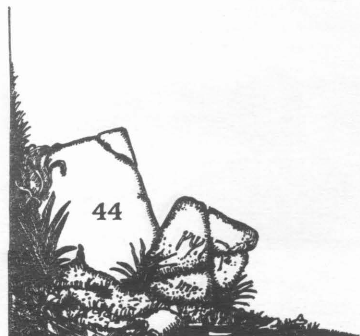
A szentély annakidején meglehetősen nagy, több szárnyból álló épület lehetett, de a többezer eltelt esztendő látható nyomokat hagyott rajta – minden romokban hever, csak az a csarnok dacolt az elmúlással, melyben Orwella kötete található.

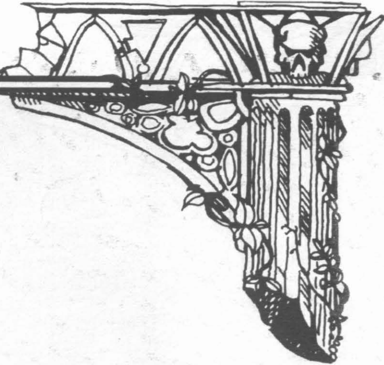
A bejáratot két hatalmas, embert formázó kőszobor vigyázza. Gyönyörű kidolgozásuk miatt akár gólemnek is vélhetné őket az egyszerű kalandozó, de tévedne: a kőalakok ártalmatlanok. A kapun belépve a kalandozók gránitból emelt teremben találják magukat. A padlót márványlapok borítják, a terem egy oltártól és két díszes szarkofágtól eltekintve üres. Az oltáron díszes kötet nyugszik, melyet különös, kékesen derengő fény övez. A fény tulajdonképpen egy varázsaura kisugárzása; ez védi a könyvet minden mágikus hatástól. A védelem két részből áll, az egyik magából a könyvből, a másik az oltárból ered. Az előbbi a könyvet óvja az elpusztítástól – erről később esik szó. Az oltár mágiája a könyv elmozdítása ellen véd: semmiféle mágikus hatás sem változtathatja meg az ott nyugvó kötet helyét. Ez kizárja a teleportáció és a mágikus telekinézis használatát is. A Pszi telekinézis diszciplínájával a karakterek megpróbálhatják kilebegtetni a könyvet, de a két őrző múmia (lásd később!) szintén Pszi-használó, s lehetőség szerint megakadályozza a telekinézist. Ha a kalandozók bármelyike 15 méternél közelebb merészkedik bármelyik szarkofághoz, vagy a könyv megmozdul, a kőkoporsó teteje félresiklik, s díszes ruhát viselő, gyönyörű nőalak emelkedik fel. Arcvonásai heves érzelmekről árulkodnak. Mikor megpillantja a kalandozókat, megmarkolja a nyakában sötétlő Orwella-szimbólumot, a Kígyószivet. Ha a karakterek ezt kihívásnak veszik, támadásukkal meglephetik a múmiát. Amennyiben csendben várnak a fejleményekre, az alak kilép nyughelyéről, és beszélni kezd. Gyorsan felismeri, hogy a kalandozók nem értik a kyr nyelvet – kivételt jelentenek azok, akik ősi nyelvként tanulták, Mesterfokon. Ekkor Telepátia segítségével veszi fel a kapcsolatot a társaság női tagjával – amennyiben van ilyen. Amennyiben csak férfi karakterek játszanak, a mágihasználónak látszókhoz fordul:

"Úrnőnk, a hatalmas Orwella követei vagytok tán? Egy arra érdemes papnő bizonyára a Kötet nyomára bukkant, és egyszerű szolgáit küldte érte..." Eközben tüzetesebben végigméri a kalandozókat. Már az is gyanús volt neki, hogy kyr nyelvű szavait egyikük sem értette; az Orwella-szimbólumok hiánya még bizalmatlanabbá teszi. Ha még mindig nem támadták meg, ismét Pszi segítségével szól a korábban kiválasztott kalandozóhoz: „Ha Úrnőnk dicsőségét hirdetve jöttök, mutassátok fel a Jelet, a Szent Könyv a tiétek. Ha betolakodók vagytok,

Pusztuljatok!"

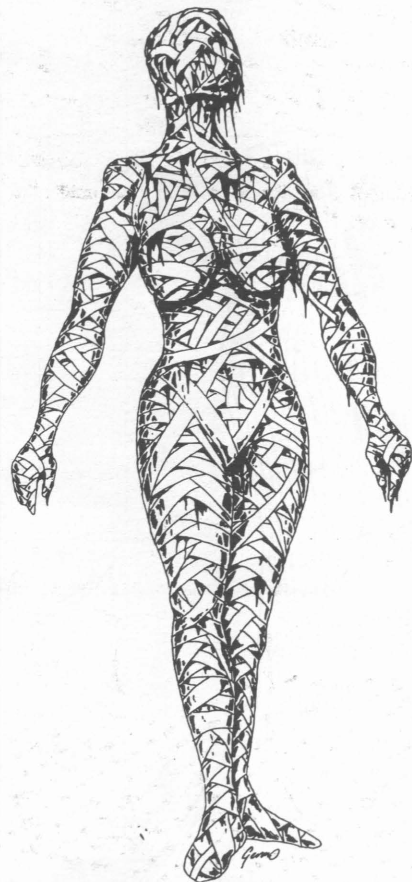
Amennyiben a kalandozók egyikénél van Orwella-szimbólum, és felmutatja azt, a múmia nem támad; a karakterek egyike bemehet az oltáron nyugvó kötetért. A múmiát még ez sem nyugtatta meg teljesen, így egy *Jellemérzékelés* varázslatot alkalmaz az egész társaságra, 35E erősítéssel. Ha a kalandozók között talál Káosz, Halál jelleműeket, továbbra sem támad. Amennyiben Orwella követőinek jellemével nem találkozik,



támadni fog – először mágiája segítségével. Erre a másik szarkofág teteje is megnyílik, de ebből már álca nélküli női múmia emelkedik ki. Ő is a kalandozók életére tör, de először szintén csak mágiáját használja. Ha Mana-pontjaik elfogynak, a múmiák keskeny pengéjű, hosszú kardokat húznak elő, melyen istennőjük áldása van – ez védte meg őket az idő káros hatásától is. A fegyver az áldás miatt a következő módosítókkal rendelkezik: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10 Sebzés: +3. (A módosítók csak addig hatnak a fegyvereken, míg a múmiák használják őket!)

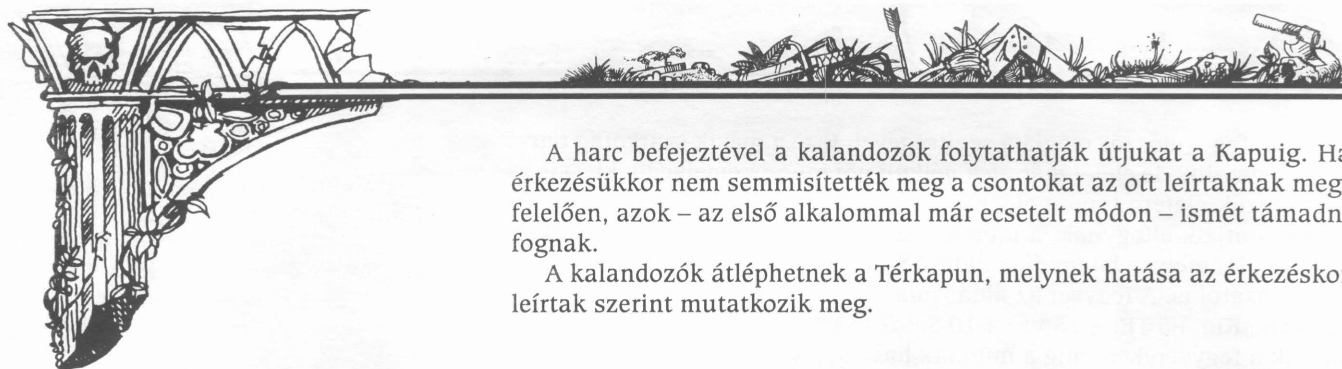
A két múmiával végezve a kalandozók megszemlélhetik a keresett könyvet. Mást hiába is keresnének a templomban: értéket csak a múmiák nyakában lógó Szent Szimbólumok és a míves kardok jelentenek. A könyv kyr nyelven íródott, így csak az értheti, aki legalább Alapfokon ismeri ezt az ősi nyelvet. A mű címe, mint már említettük, *Ar Santery Neglata,* közös nyelven Az Éjközép Sötétjének Bölcsessége. A kötetet kinyitva a kalandozók beleolvashatnak Orwella szónoklataiba is, melyek komoly meggyőző erővel rendelkeznek. Az istennő szavai teljes mértékben átérezhetők a könyv segítségével – így az a karakter, aki két-három mondatnál többet olvasott folyamatosan a műből, Asztrális ME-re jogosult 50E ellen. Amennyiben ez sikertelen, a szerencsétlen áldozat csalódik eddigi értékrendjében, világszemlélete szinte percek alatt megváltozik: tökéletes Orwella-hívő válik belőle. Az olvasás hatása sokban emlékeztet a boszorkánymesteri mágia Sötétté gyalázás varázslatára, de ebben az esetben az átalakulás Orwella-fanatikust eredményez, az időtartam pedig végleges. (A könyv másolatai nem rendelkeztek ilyen hatalommal, de ezt a művet magának az istennőnek a szavai írták, nem halandó vetette papírra; a bíbor-arany betűk a beszéd elhangzásakor anyagiasultak a lapokon.) Ezt Wyerra nem tudta – abban a hitben élt – él jelen pillanatban is – hogy a beszédeket buzgó papnők jegyezték le. Ha tudta volna, hogy milyen hatalmas ereklye sorsáról kell döntést hoznia, semmiképp sem bízta volna kalandozókra a küldetést, még a játék elején ismertetett körülmények közt sem. A kötetet azért nem pusztíthatta el az idő múlása, azért nem omlott össze az oltár csarnoka, mert a könyv Orwella princípiumának szilánkjait hordozza. (Akár a *Halál havában* című Chapman-regény Fekete Tőre.)



Hiába jönnek rá a kalandozók, hogy milyen veszélyes eszköz került kezükbe, a könyvet saját erejükből nem tudják elpusztítani. A kötet sebezhetetlennek bizonyul, akár Elemi Tűzzel, Erővel vagy fegyverekkel próbálják tönkretenni lapjait.

A másik problémát a hazajutás jelenti. A parti nem maradhat az Elátkozott Vidéken, Rualan elhagyására pedig nincs más mód, csak a Térkapu, melyen ideérkeztek. Az út már korántsem tűnik oly veszélyesnek – egyenesen a Kapuhoz juthatnak, nem kell ismeretlen helyeken keresgélniük -, de erőltetett menetben is 10-12 órát vesz igénybe. Visszatéréskor csak egy komolyabb esemény zavarja meg hőseink útját: élőholtak meglepően jól kivitelezett támadása. A kreatúrák – szám szerint 4 Izar, 3 Gahul és 2 Árny – egyszerre támadják meg a kalandozókat. A Zombik és Gahulok nyíltan harcolnak, az Árnyak viszont láthatatlanok a félhomályban. Így a kalandozók nem vehetik észre őket – különben sincs idejük sokat nézelődni a többi élőholt miatt. Az Izarok elterelik a figyelmet, mialatt az Árnyak hátulról, alattomban támadnak. A kalandozóknak csak akkor van esélyük a győzelemre, ha rájönnek, nem csak Izarokkal és Gahulokkal állnak szemben, és sikeresen felfedezik az Árnyakat is. A szörnyekben egyébként semmi különleges sincs, de a KM – jól kijátszva az Árny láthatatlanságát – félelmetes ellenféllé teheti őket.





A harc befejeztével a kalandozók folytathatják útjukat a Kapuig. Ha érkezésükkor nem semmisítették meg a csontokat az ott leírtaknak megfelelően, azok – az első alkalommal már ecsetelt módon – ismét támadni fognak.

A kalandozók átléphetnek a Térkapun, melynek hatása az érkezéskor leírtak szerint mutatkozik meg.



4. A kaland befejezése

A túloldalon már várja őket egy páncélos őr. Üdvözli a karaktereket. Első kérdése az, vajon sikeres volt-e a küldetés. Bármit válaszolnak is a kalandozók, az őr azt mondja, értesíti a közelben várakozó úrnőt és kíséretét. Ezzel hosszú íjával a levegőbe lő egy nyílvesszőt, mely felfelé szálltában rőtes lánggal felizzik. A kalandozók megakadályozhatják a nyílvessző kilövését, de ez semmin nem változtat: a környező fák mögül árgus szemek figyelik minden cselekedetüket. A nyíllövés csak a színjáték része. Mindenesetre Wyerra emberei jó képet kaphatnak arról, rájöttek-e a kalandozók a könyv titkára. Ha igen, és megakadályozzák a jelzőnyíl kilövését, az árnyékban lapulók támadásra indulnak.



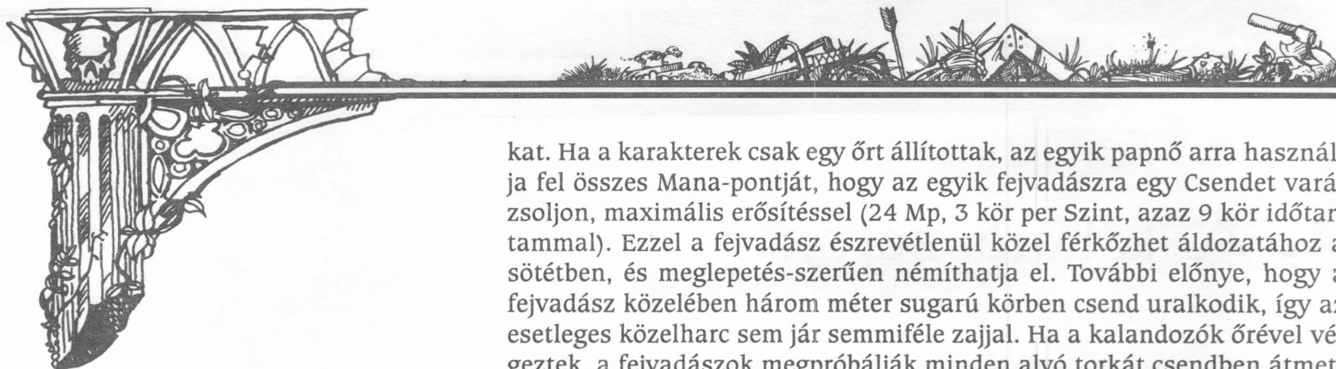
Egyikük – egy Orwella-papnő – Telepátiával üzen Wyerrának, majd ő is a kalandozók ellen indul. Ha a könyv a karakterek birtokában van, ezt az Owella-papnő minden varázslat nélkül érzékeli, oly hatalmas az isteni eredetű munka mágikus aurája. Amennyiben a kalandozók könyv nélkül jöttek vissza, egy karizmatikus férfi – Wyerra egyik testőre – meggyőzi őket, hogy térjenek vissza a Kapun át a keresett könyvért. Hajlandó több pénzt ígérni a kötetért, de legfeljebb 325 aranyat. Ha a kalandozók így sem fogadják el az ajánlatot, szabadon elmehetnek, a játéknak vége – nem nyert senki.

Ha a karakterek belemennek a játékba, és nem zavarják meg a jelzőnyíl kilövését, alig fél óra múlva megjelenik az úrnő és kísérete, több félvértes harcos, néhány finom ruhát viselő nő – ez utóbbiak egytől-egyig Orwella-papnők. A menet kedélyes beszélgetés közepette eléri a kalandozókat. Az úrnő üdvözli a hősöket, és arra kéri őket, adják át neki a könyvet. Egy szolga a háttérben aranyanként számolja le a kialkudott fizetséget.

Abban az esetben, ha a kalandozók nem adják át a könyvet, a rejtőző fejvadászok támadni fognak, s Orwella papnői is kiveszik részüket a küzdelemből. (Tulajdonságaikat lásd a modul végén!) Ha a könyv átadása rendben megtörténik, Wyerra meginvitálja a karaktereket,, legyenek vendégei másfélnapi járóföldre lévő kastélyában. Amennyiben a kalandozók nemet mondanak, sajnálkozását fejezi ki, és útjukra bocsátja őket. A könyv birtokában az úrnő és kísérete távozik. A kalandozók is elindulhatnak, *de még mielőtt* vezetőjükkel Erionba érhetnének, fejvadászok lepik meg őket – ezek az alakok rejtőztek eddig a Térkapu tisztását övező sűrűben. A társaság kijelölt kísérőjét leütik, ő tehát nem segíti a kalandozókat. Ha a játékosok túlélik a támadást, tovább mehetnek, útjuk zavartalan lesz: mivel nem tudják, hol áll Orwella temploma, nem jelentenek komoly fenyegetést Wyerra közösségére, és a meghiúsult orvtámadást nem követi újabb.

Abban az esetben, ha a kalandozók elfogadják Wyerra ajánlatát, a menet útnak indul. Wyerra elmondja, hogy az utat nem tehetik meg egy nap alatt, meg kell szállniuk útközben. A szállás egy békés tisztás, az éjszaka Éjközépig nyugodtan telik. Ekkor azonban a már leírt fejvadászok és három Orwella-papnő Wyerra vezetésével megtámadja a kalandozó-

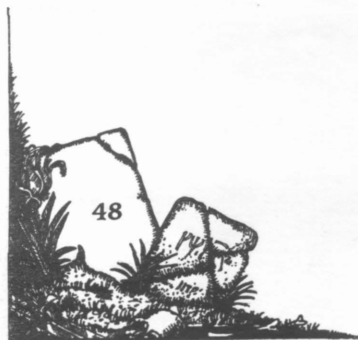




kat. Ha a karakterek csak egy őrt állítottak, az egyik papnő arra használja fel összes Mana-pontját, hogy az egyik fejvadászra egy Csendet varázsoljon, maximális erősítéssel (24 Mp, 3 kör per Szint, azaz 9 kör időtartammal). Ezzel a fejvadász észrevétlenül közel férkőzhet áldozatához a sötétben, és meglepetés-szerűen némíthatja el. További előnye, hogy a fejvadász közelében három méter sugarú körben csend uralkodik, így az esetleges közelharc sem jár semmiféle zajjal. Ha a kalandozók őrével végeztek, a fejvadászok megpróbálják minden alvó torkát csendben átmetszeni. Ez persze nem túl etikus, de Orwella híveit ez az erény sosem jellemezte.

Ha a kalandozók az árulást felfedezik, szabályos küzdelem alakul ki. KM! A papnők és a fejvadászok képességeik legjavát nyújtják az összecsapás során; használják az eszüket ők is! Ha a kalandozók győzelmének valószínűsége nagyon nagy, Wyerra és a fejvadászok vezetője elmenekül, embereiket arra használva, hogy az esetleges üldözőket lassítsák. Nyílt küzdelemben valószínűleg a kalandozók kerekednek felül, de Wyerra sikeres menekülése ekkor is szinte biztosra vehető – jól kijátszott papnők és fejvadászok esetén.

Ha a kalandozók nem haltak bele az éjszakai támadásba, két dolgot tehetnek. Ha visszaszerezték a már átadott könyvet, az első megoldás még több elismerést hozhat. A kalandozók hazatérhetnek, az eseményt elfeledve tovább kalandozhatnak – nem rossz, de nem elég jó megoldás. Igazán akkor cselekszenek helyesen, ha akár könyvvel, akár könyv nélkül felkeresik az Inkvizítorok Szövetségének valamely képviselőjét. Ez lehet pap, paplovag, lovag, a KM ízlése szerint. A Szövetség nagy hatalmú papjai, varázslói minden bizonnyal érdeklődéssel hallgatják majd a történetet, az átadott könyvért pedig 300 arany jutalmat fizetnek. Megígérik a kalandozóknak, hogy végére járnak az ügynek, ezzel a karakterek szerepe véget ért – hacsak egy következő történetben a Szövetség nem őket bízza meg az Orwella-szekta teljes megsemmisítésével...





5. A kalandban szereplő szörnyek és NJK-k tulajdonságai

Erioni polgárok

Harcértékeik hasonlóak a M.A.G.U.S.-ban leírt kézművesekhez, de végső esetben tőreiket is használhatják, melynek forgatásában képzettnek tekinthetők. Az alapértékek a pusztakezes, a zárójelesek a tőrt használó NJK harcértékei mutatják meg.

KÉ: 17 (17)	Fp: 11
TÉ: 20 (24)	Ép: 5
VÉ: 63 (64)	Asztrál ME: 1 (részegek!)
CÉ: -	Mentál ME: 1 (részegek!)

Erioni városőrök

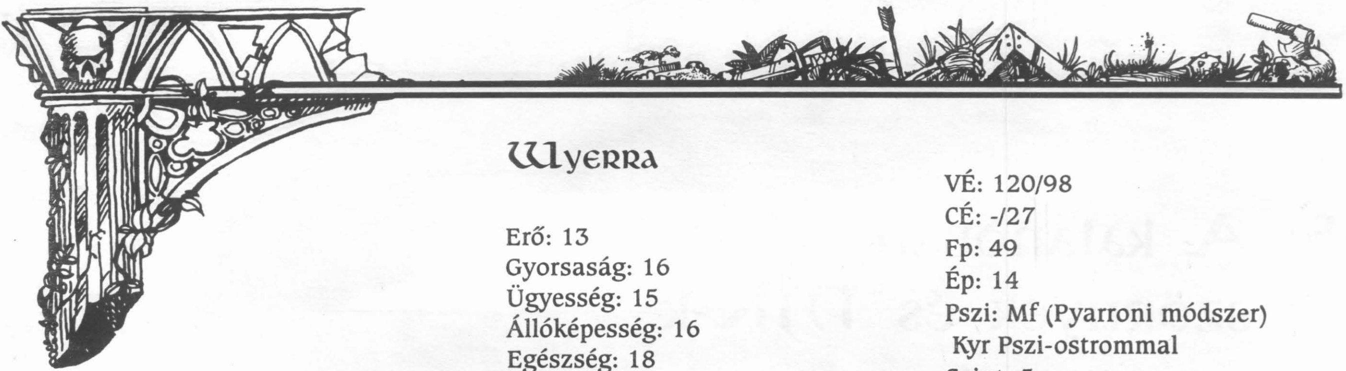
Láncinges, hosszúkardos, könnyű nyílpuskás gyalogosok, összehangoltan támadnak, mindig szem előtt tartva, hogy nyílpuskákkal mennyivel hatékonyabban lehet a sebesülés veszélye nélkül kalandozókat kordában tartani. Harcértékeik (hosszú kard/nyílpuska sorrendben)

KÉ: 31/28	Fp: 31
TÉ: 59/-	Ép: 11
VÉ: 110/94	Asztrál ME: 3
CÉ: 28	Mentál ME: 2

A varázsló hatalma szinte bármilyen lehet, ha már ő is megjelenik, a kalandozók elvesztek. Elemi mágiával pusztítja el őket, nem kíméli a fogadó berendezését sem. 4.TSz-ű, harci értékei (tőrrel):

KÉ: 21	Fp: 29
TÉ: 39	Ép: 6
VÉ: 87	Pszi-pont: 32
CÉ: 4	Max. Mp: 40





Wyerra

Erő: 13
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 15
Állóképesség: 16
Egészség: 18
Szépség: 19
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 19
Műveltség: 17

KÉ: 38/27
TÉ: 70/-

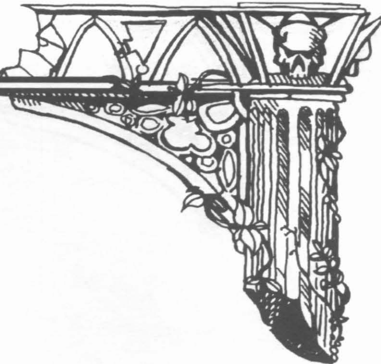
VÉ: 120/98
CÉ: -/27
Fp: 49
Ép: 14
Pszi: Mf (Pyarroni módszer) Kyr Pszi-ostrommal
Szint: 5.
Pszi-pont: 27
Asztrál ME: 36 (csak *statikus* pajzzsal)
Mentál ME: 32 (csak statikus pajzzsal)

Max. Mp: 43

A templom vezetője, Orwella 5. TSz-ű papnője. Mana-pontjaiból használhatja a papok Halál szférájának varázslatait és a boszorkányok Tűzmágiáját, illetve Átkait. Fegyvereinek harcértékei Áldozótőr (speciális, csak Orwella papjai által használt, rövidkard és tőr közötti nagyságú, íves pengéjű fegyver, sebzése k6+1), Kézi nyílpuska sorrendben értendőek.



Az áldozótőrt Wyerra mindig elrejtve hordja, mivel ez alapján könnyen azonosítható lenne (Erionba magával sem viszi). A papnő ötletes, jó harcos, de tudja, mikor kell visszavonulnia. Saját életét nagyra becsüli; vallja, csak *életében* szolgálhatja Orwellát, halála tehát mindenképp istennője kedve ellen való esemény volna. Mágikus tárgyakkal is rendelkezik: Áldozótőre 93 Mp segítségével készült Rúnapenge, így értékei ennek felelnek meg. Rendelkezik még egy Utazás pálcájával is, mely saját templomába juttatja vissza. Ezt *használja végszükség* esetén a menekülésre. Fegyvereit állandóan mérgezi. Az általa használt méreg azonnali hatású, 6. szintű fegyverméreg, mely sikeres Ellenállás esetén is általános gyengeséget, mozgási és légzési nehézségeket okoz, 15-tel csökkentve az áldozat minden harci és százalékos értékét. Ha az Ellenállás sikertelen, az áldozat fuldoklik, minden egyes lélegzetvétel különleges erőfeszítésébe kerül, így támadnia lehetetlen, védekező harcot pedig csak eredeti VÉ-jének háromnegyedével folytathat. Sem Pszit, sem varázslatokat nem képes alkalmazni. A hatás időtartama mindkét esetben k10 kör.

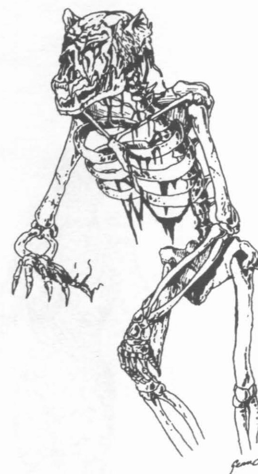



Élőholt csontvázak a térkapu közelében

Az élőholtak harcértékei:

	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Ép	Tám./kör	Sebzés
Emberi (2)	15	45	65	-	15	1	k6+2
Farkas	19	38	70	-	11	3	k3/k3/k6
Tigrisfejű	21	50	50	-	25	3	k6/k6/k10
Négykarú	11	60	50	-	27	4	k6+2x4

E lények immunisak minden Asztrális, Mentális varázslatra és a mérgekre is.



Az élőholt boszorkány és fivérei

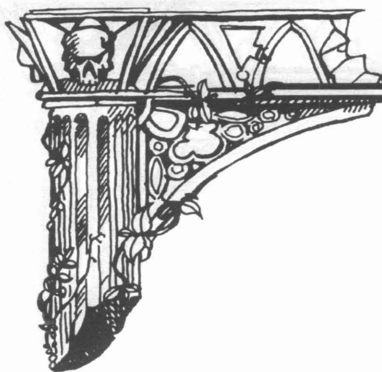
A boszorkány minden egyes Hatalom italának elfogyasztásakor 1 Ép-t veszít, ezért valóban sokat alkalmazhat belőle (Max. Ép-je, mint a táblázatban is látható, 21) A boszorkány csak mágiával harcol, fegyvert nem is hord magánál. Erre tartja két élőholt kísérőjét, akik alacsony intelligenciával rendelkeznek ugyan, de minden körülmények között engedelmeskednek a boszorkány parancsainak. Ezekben a harcosokban már annyira elcsökevényesedett egykor testbe börtönzött lelkük, hogy csak egykori nővérük iránt érzett hűségük köti őket ehhez a világhoz. A torz lélekkel bíró harcosok megőriztek valamit egykori tudásukból, de már régen nem úgy harcolnak, mintha élők lennének. Csak akkor támadnak önállóan, ha úrnőjük halálos veszedelembe került. A harcosok hosszú kardokat forgatnak, a boszorkány értékei puszta kézzel értendők. A boszorkány és az élőholt harcosok tulajdonságai:

	Boszorkány	**Harcosok**
KÉ:	26	23
TÉ:	37	59
VÉ:	97	102
CÉ:	7	11
Fp:	-	-
Ép:	21	33
Asztrál ME:	55	immunis
Mentál ME:	49	immunis
Méregellen.:	immunis	immunis
Pszi haszn.:	Pyarron, Mf	-
Max. Pszi-p.:	23	-
Max. Mp:	32	-

A dzsad karaván őrei

Tulajdonságaik és értékeik megegyeznek az erioni városőrökkel. Fegyvereik: handzsár és rövid íj. Viselt vért: bőrvért.





A múlt szörnyei és NJK-i

A szörnyek kivétel nélkül megfelelnek a M.A.G.U.S. Bestiáriumában leírtaknak. (Például Izarok, Orkok, Árnyak, Querdák). Az NJK-k közül a kyr varázslónak csak VÉ-je lehet jelentős, ez puszta kézzel 80; Fp-inek száma 45. A megidézett démon leírása a M.A.G.U.S.-ban megtalálható. Az Orwella-papnők közül azok, akikkel a kalandozó közvetlen összeütközésbe kerülhet, 3. TSz-űek, tulajdonságaik – az egyszerűség kedvéért – megegyeznek Wyerra később leírásra kerülő kíséretének papnőiével. A kyr harcosok a börtönben közepes rangú tiszteknek felelnek meg az NJK kasztok leírásában.

Múmiák a szentélyben



A múmiák szinte mindenben megfelelnek a M.A.G.U.S.-ban leírtaknak, jelentős különbséget csak varázslataikban és mágikus tárgyaikban találhatunk. Fegyverük már a kaland rájuk vonatkozó részében leírásra került, ezeket az értékeket hozzá kell adni a múmiák harci értékeihez. Amíg a könyv az oltáron fekszik, őreit – azaz a múmiákat – tűz elleni mágia védi, mely 20E erősségig semlegesít minden Elemi Tűzzel kapcsolatos hatást. A könyv elmozdításakor ez megszűnik. Varázslataikat a múmiák a papok Halál szférájából, a boszorkányok Tűzmágia, Átkok és Alapvető varázslataiból válogathatják. Az első múmia az idegenek észlelésekor egy Szépségvarázst használt, még a szarkofágon belül, csak ezek után emelkedett ki. Ezek alapján néhány kalandozó hajlamos lesz vámpírnak tartani... A két múmia Pyarroni mesterfokú Pszi használó, Max. Pszi-pontjainak száma 30. Mindketten 48 Mana-ponttal rendelkeznek. Az első múmia a 10 körig tartó varázslatra 13 Mana-pontot áldozott, így szépsége biztosan nagyobb lesz 15-nél. (Lásd még a varázslat leírásában!)

Wyerra kísérői, fejvadászai, harcosai

A kíséret egészen pontosan három papnőből, négy árnyékban lapuló fejvadászból és két félvértes harcosból áll. Ezek ebben a sorrendben kerülnek ismertetésre.

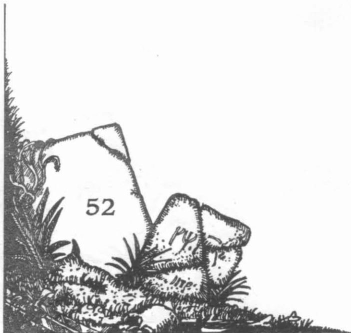
Papnők (3. tsz-ű Orwella papnők)

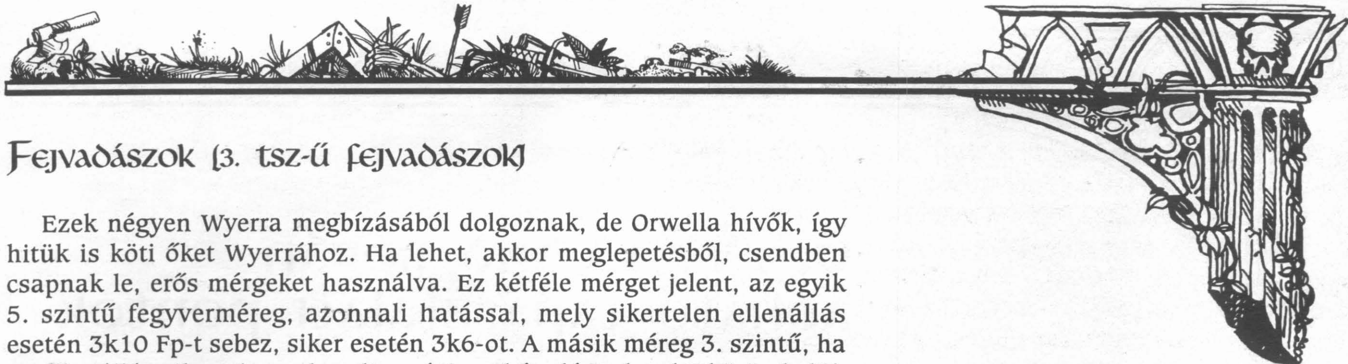
A papnők díszes ruháik alól áldozótőröket húznak elő, ha közelharcra kerül a sor. Ezek a pengék mérgezettek, méghozzá ugyanolyan méreggel, mint vezetőjük, Wyerra fegyverei. A papnők a Halál szférából és a boszorkányok Tűzmágia és Átkok fejezetéből használhatnak varázslatokat.

A papnők életük árán is megvédik vezetőjüket, ha kell.

Értékeik (Áldozótőrrel):

KÉ: 26	Ép: 10
TÉ: 49	Pszi: Mf (Pyarroni módszer)
VÉ: 102	Szint: 3.
CÉ: 4	Pszi-pont: 18
Fp: 34	Max. Mp: 25





Fejvadászok (3. tsz-ű fejvadászok)

Ezek négyen Wyerra megbízásából dolgoznak, de Orwella hívők, így hitük is köti őket Wyerrához. Ha lehet, akkor meglepetésből, csendben csapnak le, erős mérgeket használva. Ez kétféle mérget jelent, az egyik 5. szintű fegyverméreg, azonnali hatással, mely sikertelen ellenállás esetén 3k10 Fp-t sebez, siker esetén 3k6-ot. A másik méreg 3. szintű, ha az ellenállás sikertelen volt, teljes vázizombénulást okoz k3 körön belül, k5 percre. Amennyiben az ellenállás sikeres volt, az áldozat kissé lelassul, KÉ-je 10-zel csökken, k3 körön belül, k3 percre. A fejvadászok fejvadászkardot és fúvócsövet használnak, fúvócsővel mindig páncéllal nem fedett területre célozva (negatív módosítók a célpont nagyságának függvényében!). Használhatnak kézi nyílpuskát is, ha az ellenfél túl messze van. Sebzésükhöz közelharcban +1 járul, mivel 3. TSz-űek. A fejvadászok átlagos lopakodási és rejtőzési képességeit is megadtuk, de ezeket a KM egyénenként meg is változtathatja. Az értékek fejvadászkard, fúvócső, kézi nyílpuska sorrendben követik egymást:

KÉ: 44/34/29
TÉ: 64/-/-
VÉ: 117/99/99
CÉ: -/19/26
Fp: 42
Ép: 12
Pszi: Af (Pyarroni módszer)

Szint: 4.
Pszi-pont: 14

Képzettségek:

Rejtőzés	50%
Lopózás	45%

A fejvadászok sodronyinget viselnek, SFÉ: 3 MGT: 0

Harcosok (4.tsz-ű harcosok)

Két harcos, ők Wyerra testőrei, vallási fanatikusok. Ha Wyerra közvetlen veszélybe kerül, könnyen elvesztik fejüket, rohammal támadnak, sokszor gyűlölettel. Semmibe veszik saját életüket, jaj annak, aki a főpapnő életére tör. Fegyvereiket ők is mérgezik, de csak kardjukat és két dobótőrüket, nyílvesszőik teljesen közönségesek. A méreg a templomból származó, már Wyerránál leírt. A harcosok hosszúkardot, tőrt használnak, mindkettőnek dobásában is jártasak. Kardot természetesen csak végszükség esetén dobnak el. Használnak rövidíjat is, ha az ellenfél ennek megfelelő távolságban áll, emellett közepes pajzsokat. Képzetlenek a Pszi használatában, de viselik a Wyerra által régebben felhelyezett statikus Asztrál és Mentál pajzsokat. Mivel Pszire nem fordítottak Képzettség-pontot, Mesterfokon járatosak a hosszúkard forgatásában. Harci értékeik (hosszúkard, tőr, rövidíj sorrendben, az utolsó kivételével pajzzsal együtt):

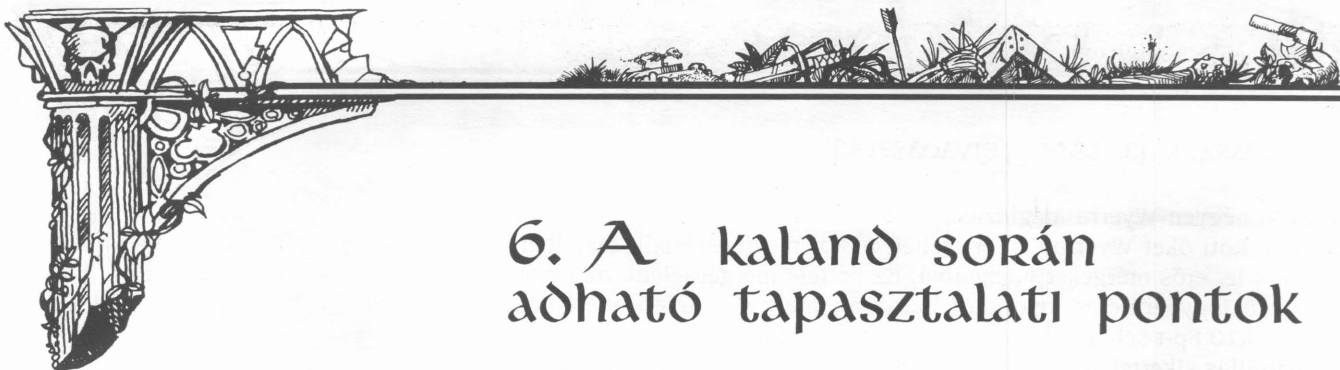
KÉ: 34/33/28
TÉ: 78/62/-
VÉ: 158/134/97
CÉ: 19
Fp: 48
Ép: 14
Asztrál ME: 31 (Wyerra)
Mentál ME: 30 (Wyerra)

Képzettségek:

Nehézvért viselet	*Mf*
Hosszúkard	*Mf*
Fegyverdobás:	
Tőr	*Af*
Hosszúkard	*Af*

Mellvért SFÉ: 5 MGT: 0



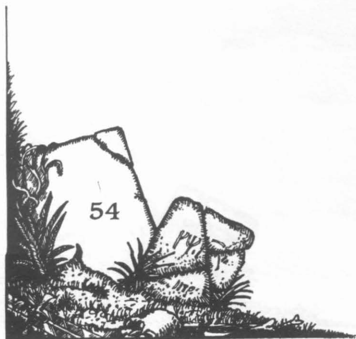


6. A kaland során adható tapasztalati pontok



A KM a fent leírtak alapján a csapat teljesítményének függvényében az egy személyre jutó TP-k számát határozhatja meg. Az értékeket növelheti vagy csökkentheti saját belátása szerint, és további pontokat adhat jó szerepjátékra, hasznos ötletekre, ügyes csapatmunkára. Ezek a pontok azonban – tanácsunk szerint – ne haladják meg a teljesítményért járó pontok mennyiségének felét.

Minden életben maradt karakter: 30
Az Erioni konfliktus elkerülése: 10
Az Erioni konfliktus részleges elkerülése (csak fizetniük kell): 2
Endelene megbízásának elfogadása: 5
A Térkapu véseteinek azonosítása: 5
A vésetekből a vélhető úti cél (Elátkozott Vidék) kitalálása: 10
A csontlények legyőzése: 15
A csontlények végleges elpusztítása: 15
Az élőholt boszorkány előli elmenekülés: 40
Az élőholt boszorkány menekülésre kényszerítése ill. elpusztítása: 50
Megegyezés a dzsad karavánvezetővel: 10
A querdák elfogása: 25
Kyr foglyok kiszabadítása: 15
A démonidézés megakadályozása: 15
A kristályszertartás meghiúsítása: 15
A szentélyt őrző múmia megtévesztése Orwella-szimbólummal: 10
A múmiák elpusztítása: 40
A könyv megtalálása, elvitele: 5
A könyv azonosítása: 15
Wyerra valódi kilétének felfedése: 15
A küldetés valódi céljának felismerése: 15
Wyerra fejvadászainak legyőzése: 30
A harcosok legyőzése: 40
A papnők legyőzése: 30
Wyerra elpusztítása: 40
Minden egyes Orwella hitre tért kalandozó: -25
A könyv Wyerrához juttatása, annak visszaszerzése nélkül: -100
A könyv a kalandozóknál marad, de nem tudnak vele mit kezdeni: 5
A könyv eljut az Inkvizítorok Szövetségéhez: 50
A könyv híre eljut az Inkvizítorok szövetségéhez: 15



Melléklet 1.

Mivel mindkét kalandmodulban fontos szerepet kapnak a Kitaszított papnői, kiadványunkban ezek tulajdonságairól, képességeiről is megemlékezünk. Álljon hát itt egy új Játékos Kaszt, az Orwella-papnő leírása!

Orwella-papnő

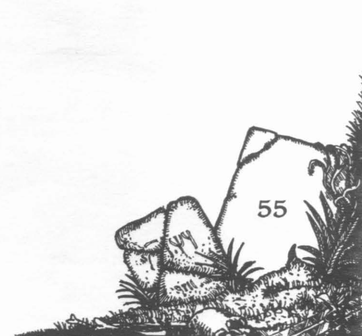
Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és Kárhozat Asszonya – a pyarroni istencsaládban a gonoszság, a céltalan pusztítás megtestesítője, Dreina és Uwel áruló gyermeke. Híresebb, hírhedtebb sok pyarroni istenségnél, hisz neve egyet jelent a harmónia megszűnésével, az egyetemes értékek pusztulásával. Ynev történelmének egyik legfontosabb formálója ő. Történetét dióhéjban eképp foglalhatnánk össze:

Mérhetetlen hatalmát fehasználva megpróbálta letaszítani Kyelt, a panteon főistenét trónjáról, de egymás után elszenvedett vereségei sem térítették el világuralmi törekvéseitől. Orwella makacs volt: a Külső Síkokon vívott háborúban nem győzhetett, lakhelyén, a Kárhozat Sivatagában azonban új tervet kovácsolt. Az Ősi Egyezményt megszegve az Elsődleges Anyagi Síkra költözött át, hogy a Káosz magvait elhintve toborozzon új híveket. A Kyr Birodalom összeomlása, az Elátkozott Vidék kialakulása – mindez az ő nevéhez fűződik. Teremtményei voltak az első orkok és goblinok, papnőinek munkáját „dícsérik" a hajdanvolt Rualan tartomány vadonjából szerterajzott káoszlények.

Hosszú évszázadok háborúi – és a kyr civilizáció pusztulása – árán majdnem sikerült megfékezni a Rettenet Asszonyát: a végsőkig elgyengült istennő végül a Külső Síkok egyikére menekült. Több évezred szükségeltetett régi erejének visszaszerzéséhez, természete azonban mit sem változott. Gonosz és határozott, egyenesen tör céljai felé. A módszerek közt nem válogat, a hatékonyságot minden esetben az elegancia fölé helyezi. Hívei, papjai is két csoportra oszlanak világnézet és életfelfogás szerint.

Az egyik – a Pusztító Erő Útjának filozófiáját valló – büszkén hirdeti Orwella hatalmát, erejében bízva harcol, ha kell; nem alázkodik meg senki és semmi előtt.

A követők másik csoportja, mely az Arc Nélküli Hatalom elveit tiszteli, inkább kapcsolatokat épít szerte Yneven; lop, csal, hazudik, igyekszik elkerülni a lelepleződést. Tagjai akár más istenek papjainak is álcázzák magukat, arcizmuk sem rándul, ha meg kell tagadniuk vallásukat, rendjüket, társaikat. Ezen filozófiák jól jellemzik magát a szeszélyes Úrnőt, ám hogy melyik irányzat áll közelebb valódi énjéhez, nem tudja a világon senki.





A fent említett két áramlat Orwella két prófétájának nevéhez fűződik. Az első megalapozója Hawane Karylia, egy kyr kereskedő lánya volt. Az elsők közt lépett be Orwella híveinek sorába, s a Kyriáért vívott Örök Háború (költői túlzás; a csatározások alig fél évezreden át tartottak) alatt az általa megalapozott „kemény" vonalhoz alkalmazkodott a papnők zöme.

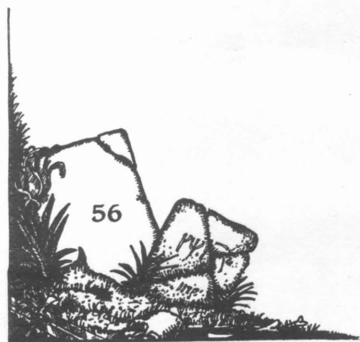
Az istennő meggyengülését követően, a Pyarron szerinti XVII. században egy gorviki származású nemesasszony, Nelyana am Arrane házájának mentalitását is magával hozta az általa vezetett rendbe. Ezek a papnők már a háttérből irányítottak, álcák mögé rejtőztek, fejvadászokkal végeztették el a kényes feladatokat. Inkább intelligenciájukkal, szépségükkel igyekeztek hatalomra szert tenni, istennőjük követőinek számát gyarapítani. Későbbi híveik mindannyian remek színjátékosok, az álcázás mesterei. Képzettek a fegyverek használatában éppúgy, mint a mérgek és bájitalok készítésében. Nem válogatnak az eszközökben, ahogy Orwella sem – ha lehet, meglepetésszerűen, orvul támadnak, majd villámgyorsan tűntetik el cselekedeteik minden nyomát.

A pyarroni hit egyre erőteljesebb elterjedése az utóbbi, rejtőző, sötétben tevékenykedő rendek fennmaradásának kedvezett. Orwella hite sehol sem államvallás, ez alól talán Gro-Ugont tekinthetjük kivételnek, ahol a Kard Testvériségének lovagjai, az uralkodói elit képviselői az Úrnőt szolgálják. (Az itt lakó orkok, goblinok többsége saját istenségeit, Hramot, Tha'usurt, Meneglét imádja!) Orwella-szentélyek emelkednek Toronban, s egyes bölcsek szerint az Elátkozott Vidék hegyei közt – ez utóbbi feltevést eleddig sem igazolni, sem megcáfolni nem sikerült, mivel kevesen mondhatják el magukról, hogy megjárták s megismerték a gonosz rengeteg borította Rualant... Pyarronita források szerint szaporodnak az Orwella-templomok egyes északi és déli városállamokban, nem kizárt továbbá, hogy az Inkvizítokor Szövetsége által kevéssé ellenőrzött területeken olyan szentélyei állnak, melyeket hívei más istenségek templomainak álcáznak. A jelenlegi helyzet úgyszólván áttekinthetetlen, sok az ellentmondásos információ – az azonban kétségtelen, hogy a Kitaszított hívei jelen vannak, s felbukkanhatnak mindenütt, ahol a központi hatalom meggyengül, vagy ahol a vallási hatóságok óvatossága alábbhagy.

Megjegyzésre érdemes mindazonáltal, hogy amennyiben Ynev civilizáltnak mondott vidékein Orwella-templom, -szentély, – bálvány vagy orwellánus szekta nyomára bukkannak a bevett vallások hívei, s arról Pyarront vagy Dorant értesítik, csakhamar felbukkannak az Inkvizítorok Szövetségének megbízottai, netán a Fehér Páholy által fizetett kalandozók, s könyörtelenül eltiporják a kígyófészket.

Mint a fentiekből kiviláglott, Orwella hívei csak Gro-Ugonban és Toronban vannak viszonylagos biztonságban – az istennő mégis számos papnővel és paplovaggal rendelkezik, mert sokkal nagyobb hatalmat biztosít követőinek más istenségeknél. Filozófiája szinte minden gonosz, jellemében Halált hordozó kalandozó számára elég nyitott, nincsenek szorosan követendő törvények, szabályok, egy kivételével: a hívő cselekedeteinek – akár hosszú, akár rövid távon – Orwella érdekeit kell szolgálniuk. Az Úrnő kedve szerint való tett lehet hosszú szervezkedés egy városállam feletti hatalom átvételre, de egy hitetlen – tehát bármely más vallású – személy megölése is.

Orwella nem követel önsanyargatást követőitől, és csak kivételesen súlyos hibák esetén büntet. Hatalmát igyekszik hívein keresztül a pusztítás szolgálatába állítani, akár közvetlen, akár közvetett módon. A val-



lás alapjai imponálnak az egyszerű lelkű, könyörtelen embereknek, nem véletlen hát, hogy Orwella papnői körül szinte minden esetben igazi fanatikusokat találunk. Ezek többnyire harcosok, de a fejvadászok és boszorkánymesterek sem ritkák soraikban. Mindkét filozófiai irányvonal követői másképp tesznek szert követőkre. A Pusztító Erő Útjának szónokai lehengerlő beszédeikkel, hatalmuk állandó fitogtatásával nyerik meg őket Orwellának, az Arc Nélküli Hatalom eszméit vallók szépségükkel, ígéretekkel, pénzzel hálózzák be a kiszemelteket.

A két irányzat papnői oly mértékben különböznek egymástól, hogy célszerű külön-külön bemutatni őket. Mindkét leírásban szó esik a rendet szolgáló paplovagokról is. Az alábbiakban olyan általánosságok következnek, melyek mindkét fő csoport beavatottjaira érvényesek.

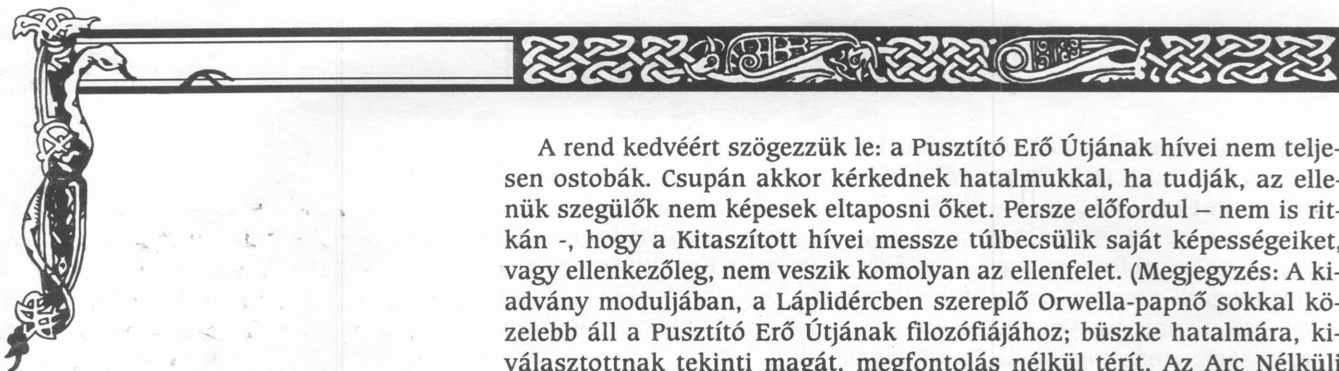
Orwella papjai csak nők lehetnek, paplovagjai kizárólag férfiak. A Tapasztalati Szintek eléréséhez szükséges TP mennyisége megegyezik a papnál és paplovagnál leírtakkal, Mana-pontjaik száma azonban nem. Orwella papnői Tapasztalati Szintenként minden esetben 7+k2 Manapontot kapnak, a paplovagok ellenben csupán 4+k3-mat. Ennek oka, hogy Orwella hatalmának sokkal nagyobb részét képes nőkre átruházni. A magyarázatot sok bölcs kereste már, többek közt Orwella szolgái is, de ködös elméleteket leszámítva semmiféle eredményt nem tudnak felmutatni.

A hasonlóságok felsorolása után következzenek az eltérések.

A Pusztító Erő Útjának követői

Orwella papnői közt sokkal kevesebben vannak a Pusztító Erő Útját vallók, mint az Örök Háború idején. A filozófia követői inkább paplovagok, közülük is kiemelkednek a Kard Testvériségének tagjai. Magabiztosak, erősek, bíznak a Kitaszított hatalmában. Sokszor mégis csalódniuk kell. Több ezer harcos, lovag, fanatikus élete veszett már el feleslegesen, csupán vezetőik óvatlanságának, elvakultságának következményeképp. Ám ez sem tántorítja el az igaz hívőket: az Úrnő követőinek száma nem csökken. Az Erő Útjának követőit Orwella pusztítóbb mágiával támogatja, mint a fondorlatot, intrikát előtérbe helyező másik filozófiai vonal képviselőit. Ezek a papnők a fegyverek használatában is jártasabbak, hiszen számtalan alkalommal kell élniük a pusztítás eme „világi" eszközeivel is. Mindent összevetve erősebbek, félelmetesebbek az Arc Nélküli Hatalom követőinél – de szükségük is van minden lehetséges támogatásra. Nyíltan szembeszegülni a pyarroni vallás többi egyházának képviselőivel bátorságra, mi több, botorságra vall, ha nincs mögötte az erő, mely elegendőnek bizonyulhat a győzelemhez.





A rend kedvéért szögezzük le: a Pusztító Erő Útjának hívei nem teljesen ostobák. Csupán akkor kérkednek hatalmukkal, ha tudják, az ellenük szegülők nem képesek eltaposni őket. Persze előfordul – nem is ritkán -, hogy a Kitaszított hívei messze túlbecsülik saját képességeiket, vagy ellenkezőleg, nem veszik komolyan az ellenfelet. (Megjegyzés: A kiadvány moduljában, a Láplidércben szereplő Orwella-papnő sokkal közelebb áll a Pusztító Erő Útjának filozófiájához; büszke hatalmára, kiválasztottnak tekinti magát, megfontolás nélkül térít. Az Arc Nélküli Hatalom óvatos papnője nem engedné meg, hogy követői egy egyszerű rajtaütés alkalmával Orwella Szent Szimbólumait viseljék.)

Fontos még, hogy a megalkotandó Orwella-papnők képességeit különböző módon kell kidobni, attól függően, a Pusztító Erő Útjának, vagy az Arc Nélküli Hatalom képviselőinek készülnek. Az első esetben a képességek kidobási módja megegyezik a papoknál leírtakkal.

A Pusztító Erő Útjának hívei több fegyveres képzettséggel rendelkeznek, mint álcák fedezékébe húzódó társaik. Mivel mágiájuk ütőképesebb, elsajátítása pedig több időt igényel, kevesebb figyelmet fordíthatnak egyéb, például Tudományos Képzettségek elsajátítására. Ezért a papnők Kp alapja 4, melyhez Tapasztalati Szintenként még 9 Kp adódik. A papnő a következő képzettségeket köteles megtanulni az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettségek:

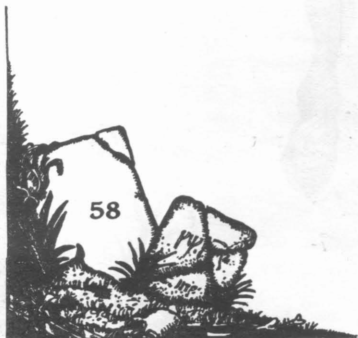
2 fegyverhasználat	*Af*
Fegyverdobás	*Af*
Pszi	*Mf*
1 nyelv ismerete	*Af*, 4
Írás/olvasás	*Af*
Vallásismeret (saját vallás)	*Mf*
Lovaglás	*Af*
Méregkeverés	*Af*

A további Tapasztalati Szinteken:

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Hátbaszúrás	*Af*
4.	Méregkeverés	*Mf*
6.	Legendaismeret (kyr)	*Af*
8.	Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Af*

A papnő fegyvertára

A Pusztító Erő Útjának követői keskeny pengéjű, egyenes és hosszú kardokat használnak legszívesebben. Ezek a fegyverek viszonylag könnyen kezelhető, rendkívül jól kiegyensúlyozott, míves pengék. Többek szerint átmenetet jelentenek a hosszúkard és a tőrkard között, mivel sokkal alkalmasabbak szúrásokra, mint a hosszúkard, de vágásra, sőt, nehéz vértek ellen is jól használhatók. (Harci értékei: KÉ: 7, TÉ: 15 VÉ: 12, sebzés: k10) A papnők ezen kívül legtöbbször a tőr használatát sajátítják el, közelharcban és hajításban egyaránt. Fegyvereiket legtöbb-



ször mérgezik, és nem vetik meg a hátulról, meglepetésszerűen indított támadást sem. Páncélt a papnők ritkán viselnek, de ha tudják, hogy fegyveres harcra számíthatnak, bőrvértet, esetleg lánc- vagy sodronyinget öltenek. Pajzsot sohasem használnak.

Különleges képességek

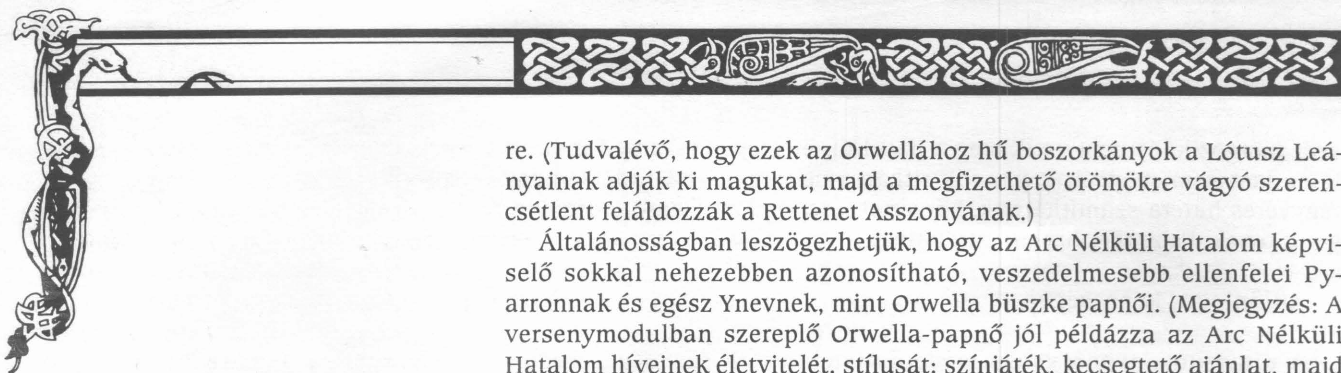
A Kitaszított papnői isteni eredetű Mana-pontok segítségével idézhetik meg varázslataikat. Ezek a papok Halál szférájának varázslatai, továbbá a boszorkány és boszorkánymesteri mágia egyes fejezetei. Az 1. Tapasztalati Szinten a Pusztító Erő Útjának követői a Halál szféraból, és a boszorkányok Tűzmágia alá tartozó varázslataiból válogathatnak. 3. Tapasztalati Szinten a boszorkányok Átkait is alkalmazhatják, majd az 5. Szint elérése után az Alapvarázslatokat, a Varázstárgy készítés kivételével. Eddig a használható varázslatok megegyeznek azokkal, melyeket az Arc Nélküli Hatalom képviselői is elsajátíthatnak. A 8. Tapasztalati Szinten azonban a Pusztító Erő Útjának követői használhatják már a boszorkánymesterek összes Rontás varázslatát – Orwella a betegségek istennője is. A paplovagok – legyenek bármely filozófia hívei – csak a Tűzmágia fejezetben leírtakat és a Halál szférát használhatják, ez nem változik Tapasztalati Szintjükkel. Az Erő filozófiáját követők különleges képessége még, hogy naponta egyszer, ha a fenyegető veszély ezt indokolttá teszi, a papnők 40 kör imádkozás nélkül is visszakaphatják Mana-pontjaikat. Ehhez minden maradék Pszi-pontjukat egy gondolatba kell sűríteniük – ez az Úrnőhöz szóló fohász. Amennyiben a KM úgy ítéli meg, hogy a papnő élete valóban veszélyben forog, a Mana-pontok száma a kör végére visszatér a maximális értékre. Ha a veszély nem súlyos, semmi sem történik.



Az Arc Nélküli Hatalom filozófiájának követői

Ezek az Orwella-papnők módszereikben sokkal közelebb állnak a boszorkányokhoz, mint más papokhoz – talán Tharr híveihez hasonlíthatnánk őket. Szeretik feladataikat mással elvégeztetni, a lehető legkevesebbet kockáztatni. Szépségükkel igyekeznek befolyásuk alá hajtani ellenfeleiket, idegenkednek a fegyverek használatától – ez alól kivételt csak az orvtámadás, alvók torkának csendes elmetszése jelent. Sokan hajlamosak őket összetéveszteni a boszorkányokkal, de a hozzáértők tisztában vannak a legjellemzőbb különbséggel: a boszorkányok egy része válogat az eszközökben, saját – kétes értékű – jóérzésük visszatartja őket olyan tettek végrehajtásától, melyek eredményt hoznának ugyan, de véresek, gusztustalanok, s egyáltalán nem hölgyekhez illők. Ez különösen az Északi Szövetség egyes rendjeire igaz, de általánosságban szinte minden iskoláról elmondható. Ennek az önkorlátozásnak nyomát sem találjuk Orwella híveinél, sem az Orwella-hitű boszorkányrendek tagjainál. Csak az eredmény a fontos: el kell érni bármi áron. A Kitaszítotthoz hű papnők, boszorkányok sok tekintetben közelebb állnak a boszorkánymesterekhez, mint saját kasztjuk más képviselőihez – a sötét praktikák avatott, gátlástalan ismerői ők. Jeles példája ezen boszorkányoknak a Romlás Virágaiként emlegetett rend, mely cselekdeteivel rengeteg kalandozót haragított már magára – nagy valószínűséggel veszté-





re. (Tudvalévő, hogy ezek az Orwellához hű boszorkányok a Lótusz Leányainak adják ki magukat, majd a megfizethető örömökre vágyó szerencsétlent feláldozzák a Rettenet Asszonyának.)

Általánosságban leszögezhetjük, hogy az Arc Nélküli Hatalom képviselő sokkal nehezebben azonosítható, veszedelmesebb ellenfelei Pyarronnak és egész Ynevnek, mint Orwella büszke papnői. (Megjegyzés: A versenymodulban szereplő Orwella-papnő jól példázza az Arc Nélküli Hatalom híveinek életvitelét, stílusát: színjáték, kecsegtető ajánlat, majd a szinte halálos küldetés után sötétből előlépő fejvadászok, és vége – hacsak a kalandozók gondolkodással, ötletességgel nem kerekednek felül.)

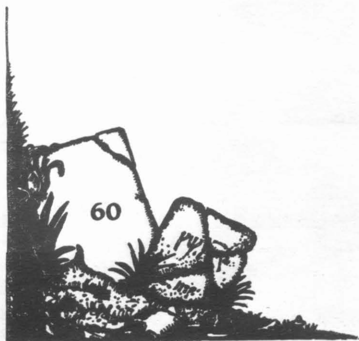
Az Arc Nélküli Hatalom képviselői általában csupán egy-két fegyver használatához konyítanak. Értenek a gyógyfüvekhez, mérgekhez, a sötét tudományokhoz. Legtöbben közülük több nyelvet is tökéletesen beszélnek, járatosak legalább a környező államok udvari etikettjében, sokan mesterei az álöltözeteknek, a hamisításnak. A rengeteg elsajátítandó képzettség elenyészően csekély időt hagy egyéb tanulmányokra – ez annyit jelent, hogy a papnő induláskor kevés Kp-t kap – 4-et az 1. Tapasztalati Szinten -, és a szintenként adandó Kp-k száma sem nagy, csupán 5. Az 1. Tapasztalati Szinten elsajátított képzettségek:

Képzettségek:

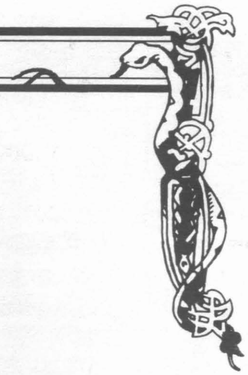
1 fegyver használata	*Af*
Írás/olvasás	*Af*
4 nyelv ismerete	*Af*, 5, 5, 4, 3
Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Vallásismeret (saját vallás)	*Mf*
Vallásismeret (választott)	*Af*
Méregkeverés	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Pszi	*Mf*
Etikett	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*

Képzettségek a további Tapasztalati Szinteken

TSz	Képzettség	Fok/%
2.	Tánc	*Af*
2.	Ének/Zene	*Af*
3.	Álcázás/álruha	*Af*
3.	Sebgyógyítás	*Af*
4.	Hamisítás	*Af*
4.	Hangutánzás	*Af*
5.	Szexuális kultúra	*Mf*
5.	Herbalizmus	*Mf*
6.	Etikett	*Mf*
7.	Álcázás/álruha	*Mf*
8.	Hamisítás	*Mf*
9.	Ősi nyelv ismerete (kyr)	*Mf*







A papnő fegyvertára

Az Arc Nélküli Hatalom követőinek általánosan használt fegyvere a görbe áldozótőr. Ennek külső és belső oldala is élezett, általában meglepetésből használható eredményesen, szemtől-szemben vívott közelharcban értékei nem különösebben kedvezőek. (Harcértékei: KÉ:8, TÉ: 10 VÉ: 8, sebzés: k6; hátulról illetve meglepetésből a TÉ, VÉ és sebzés kettővel szorzandó) Ezen a tőrön kívül ritkán tanulják meg más fegyver használatát, bíznak álcáikban és mágiájukban. Páncélt, pajzsot sohasem viselnek.

Különleges képességek

Már a Pusztító Erő Útjának követőinél szóba került, hogy a karakter kidobása attól függ, milyen filozófiát választott a kalandozó. Az Arc Nélküli Hatalom képviselői ugyanis nem a papok, hanem a boszorkányok számára kidolgozott táblázat segítségével határozhatják meg képességeiket. Varázslataikat az 5. Tapasztalati Szintig ugyanúgy használják, mint a Pusztító Erő Útjának hívei, 8. Tapasztalati Szinten azonban a boszorkányok Asztrálmágiájával bővülnek varázslataik. Különleges képességük még, hogy a Láthatatlanság Evilági Lények előtt varázslatot naponta egyszer, Mana-pontok felhasználása nélkül alkalmazhatják, ha menekülniük kell valahonnét. A varázslat időtartama 5 kör/szint, de a hatás az első támadáskor megszűnik.

Összefoglalás képpen: amennyiben egy játékos Orwella-papnővel kíván kalandozni, gondolja át ennek hátrányait is! Kalandozó társai közül legalább egy szinte biztosan más pyarroni isten követője, minek következtében, ha ráébred útitársának igazi mivoltára, fegyvert ránt vagy mágiával kísérli meg elpusztítani a Kitaszított eszközét. Ez persze paplovagokra is áll.

A kasztot csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk, akik titokban tudják tartani valódi kilétüket akár több hónapon keresztül - bár az esetleges konfliktus elkerülésére ez sem jelenthet garanciát.



Melléklet II.

A Rúna-táborban megrendezett M.A.G.U.S. versenyre a játékosok nem saját karakterekkel nevezhettek, hanem választaniuk kellett a felsorolt 14 lehetőség közül. A karakterek kivétel nélkül 3. Tapasztalati Szintűek voltak. Minden kaszt képviselői rendelkezésre álltak, adottak pedig csupán a képességek, valamint a Fájdalomtűrés-, Életerő- és Mana-pontok voltak. A példakarakterek eme értékei mellett szerepelt még egy rovat, az Arany, melynek meghatározó szerepe volt az induló felszerelés mennyiségének és milyenségének meghatározásában.

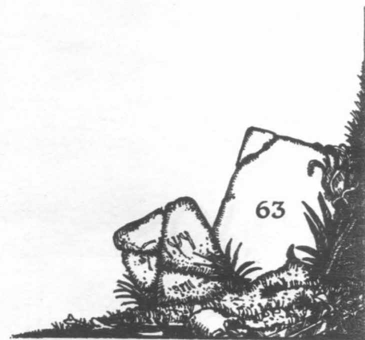
A táblázat ebben a mellékletben is helyet kapott, hogy aki kedvet érez hozzá, a verseny feltételeihez hasonlóan próbálja meg sikerrel teljesíteni a kalandot. A karakterek képességei egyébként meglehetősen magas értékek - kivétel nélkül dobott számok -, így a nehézséget nem a gyenge kalandozókkal történő játék jelentette; nem ez volt a cél sem. A táblázat után rövid útmutató tájékoztat a karakter végleges elkészítésének módjáról.

A választható karakterek és megadott jellemzőik

KASZT	E.	Gy.	Ü.	Áll.	Egs.	Szé.	Int.	Ak.	Asz.	Fp	Ép	Mp	Arany
Harcos	17	14	17	15	16	14	13	13	14	40	13	-	130
Gladiátor	18	16	16	16	20	15	11	10	13	45	18	-	35
Fejvadász	16	17	16	17	15	16	15	15	13	48	11	-	110
Lovag	18	13	15	16	17	16	15	17	14	48	14	-	250
Tolvaj	13	16	18	16	16	15	18	17	13	42	10	-	70
Bárd	12	18	14	14	16	18	16	13	15	37	11	18	50
Pap	15	16	17	15	18	18	16	14	18	36	14	27	90
Paplovag	14	16	16	17	20	15	14	18	17	53	17	26	150
Harcművész	16	19	16	16	17	10	12	17	14	52	11	-	40
Kardművész	15	17	19	17	15	13	13	15	17	52	9	-	30
Boszorkány	11	17	18	16	16	20	15	14	16	26	9	24	90
B. mester	13	14	17	15	16	14	13	15	16	34	9	21	90
Tűzvarázsló	17	15	16	15	16	14	14	15	18	33	11	18	90
Varázsló	13	12	15	14	16	15	18	16	18	26	9	30	90

A tudnivalók

- A karakterek két képességpontért (mindegy, honnan vonják le) egy pontot adhatnak hozzá bármely képességükhöz, de annak nagysága nem haladhatja meg az adott kasztnál elérhető, különleges felkészítés nélküli maximumot
- Az a karakter, akinek képességei és kasztja alapján jár a lehetőség a különleges felkészítésre, a KM előtt megteheti a szükséges dobást
- Mindenki a kasztnál szereplő megkötéssel választhatja meg karakterének faját, de ezt követően végre kell hajtania az ott leírt módosításokat az érintett képességeken





- Minden további karaktert jellemző érték és képzettség meghatározása a játékos joga és feladata
- Jellembéli megkötés a karakterek alkotásakor nincs, de mindenkinek ki kell játszania a választott jellemet, akár azon az áron is, hogy a kalandozó csapat széthullik, és tagjai egymás ellen fordulnak. Persze ennek ellentéte is elképzelhető, hihető magyarázattal

Az aranyakról

- A megadott összegért a kalandozó bármilyen felszerelést megvásárolhat - mivel a karakter harmadik Tapasztalati Szintű, feltételezzük, hogy ezeket eddigi kalandozásai alatt szerezte. Ezért mágikus tárgyak is "vásárolhatóak", az árakat a következők alapján kell kiszámítani: elkészítési ár+(szükséges Mp*1.5) aranyban
- Néhány kaszt képviselői bizonyos felszerelési tárgyakkal már rendelkeznek, ezek a következők:

Gladiátorok a M.A.G.U.S-ban leírt gladiátorvértet viselnek

A kardművészek birtokában van kardművész vértjük és Slan-kardjuk, tőrük is

A boszorkány, boszorkánymester és bárd rendelkezik egy Hatalom Amulettjével

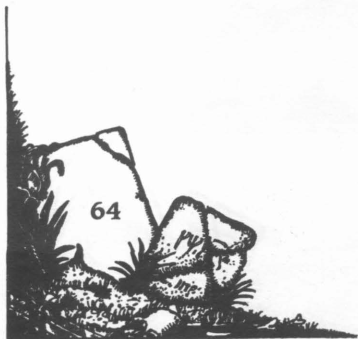
A papoknak és paplovagoknak saját Szent Szimbólumuk van

A bárdok főhangszere is az alapfelszerelés része

A varázslók, bár harmadik Tapasztalati Szintűek, még nem jutottak el Iskolájukba, így nincs saját Botjuk

A fent leírt felszerelési tárgyakon kívül minden megvásárolandó, a lovagok például azért indulnak 250 felhasználható arannyal, hogy akár teljes vértet is vehessenek. Az árak megfelelnek a M.A.G.U.S.-ban leírtaknak, kivételt csak az abbit- és mithrillvértek, fegyverek jelentenek, melyek ára hárommal szorzandó a nehéz beszerezhetőség miatt. (Az alapkönyv ugyanis az abasziszi abbit- és az Északi Szövetség mithrillárait tartalmazza.)

- A KM eldöntheti, hogy az esetleg fel nem használt aranyak mekkora részét engedi a karakterek pénzének tekinteni. A verseny alatt legfeljebb 20 arany volt átvihető a játékba



339 Ft

A LÁPLIDÉRC, ez a gyilkos kedvű szerzet a legenda szerint maga a testetöltött pusztítás – a nyomába eredő, sárt dagasztó kalandozóknak azonban számos csúf meglepetésre kell felkészülniük. És Eulália, a mocsári amazon csak az első a sorban...



Az ÚRNŐ BAJNOKAI Erionból, a Városok Városából indulnak hosszú útjukra, melynek viszontagságai a csábos megbízó szépségét is felülmúlják... Ami az elátkozott vidék vadonjában fénylik, az vagy arany, vagy acél – vagy a legnagyobb titok a világon!

KÉT ÚJ MODUL EGY KÖTETBEN!

Valhalla Páholy®
ISBN 963 8353 51 1